PlayStation
PAL
ARMY MEN™ 3D
REAL COMBAT.
PLASTIC MEN.™
3DO™
PlayStation®

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®. • Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.• Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

PIRACY

The unauthorised reproduction of all or any game part of this product and the unauthorised use of registered trademarks are likely to constitute a criminal offence. PIRACY harms Consumers as well as legitimate Developers, Publishers and Retailers. If you suspect this game product is an unauthorised copy, or have any other information about pirate product, please call your local Customer Service number given at the back of this Manual.

See back page of this manual for Customer Service Nos.

© 2000 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Army Men, Real Combat. Plastic Men., and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by The 3DO Company. Developed by The 3DO Company.

1 or 2 Player | Memory Card 1 blocks | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-02378

ARMY MEN 3D

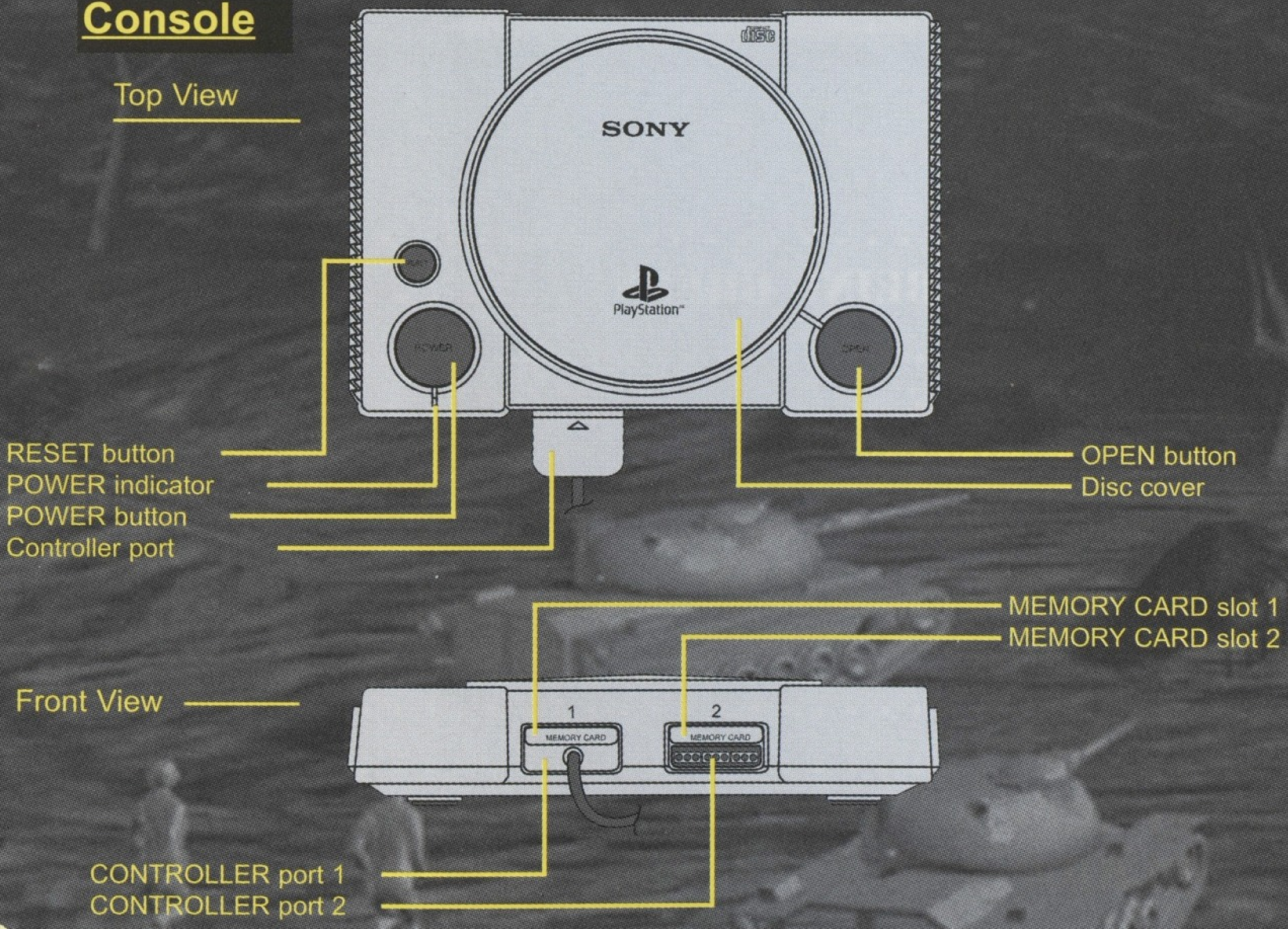
TABLE OF CONTENTS

SETUP 2
IT'S NOT EASY BEING GREEN 4
CONTROLS 6
CONTROL NOTES 7
GAMEPLAY NOTES 8
MENU SYSTEM 9
BATTLEFIELD STRATEGY 13
UNITS 15
VEHICLES 18
POWERUPS 20
3DO EUROPE CUSTOMER SUPPORT 23
3DO EUROPE LTD LIMITED 90-DAY WARRANTY . . .24

SETUP

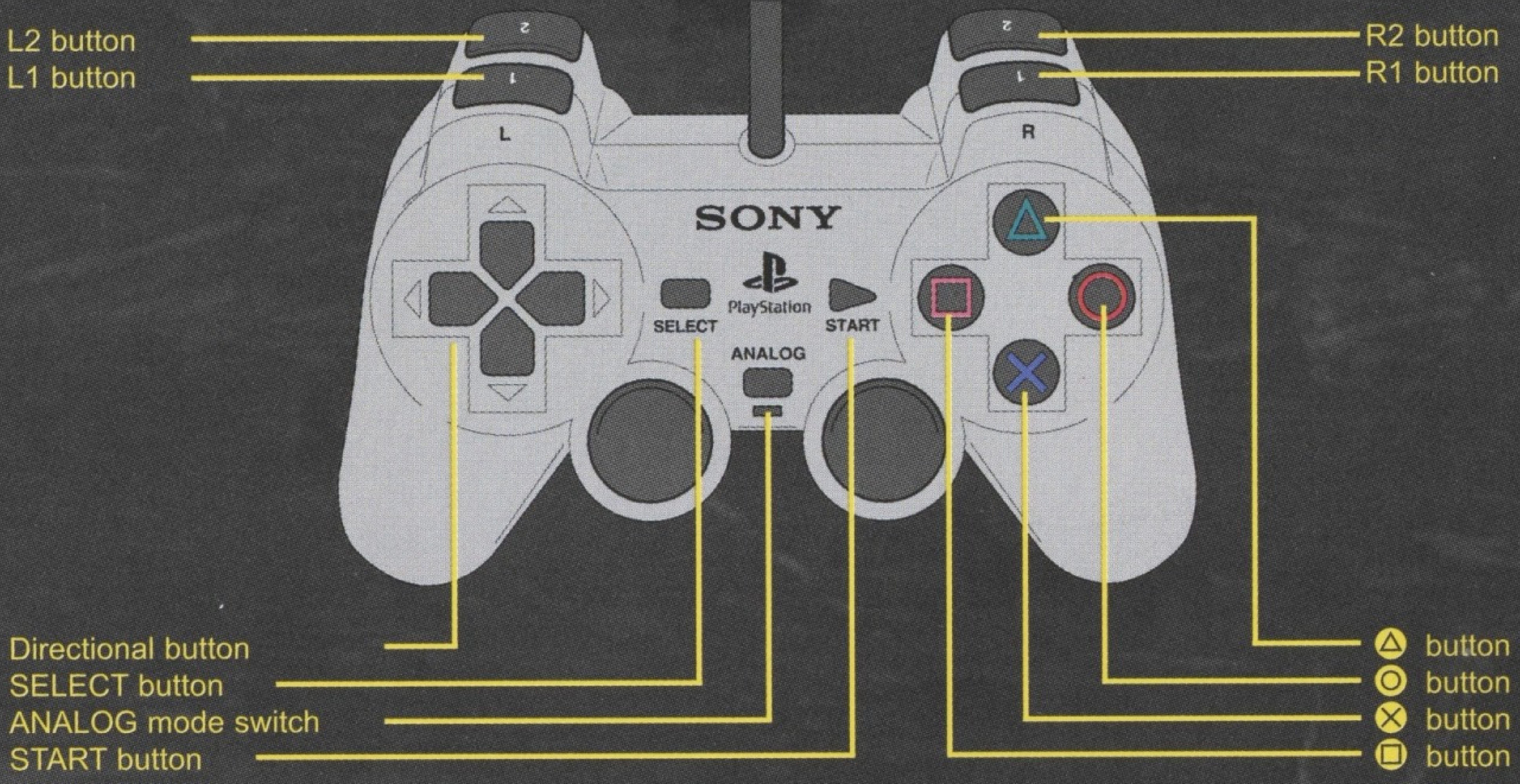
Set up your console according to the instructions in the instruction manual. Make sure the power is OFF before inserting or removing a disc. Insert the Army Men™ 3D disc and close the disc cover. Insert your Controllers and turn on the console. Follow the on-screen instructions to start a game. If you wish to load or save information during play, insert a Memory Card, with at least 1 free Memory Card block, in Memory Card slot 1. It is advised that you do not insert or remove peripherals or Memory Cards once the power has been turned ON.

Console



Controller

(Analog Controller shown (DUAL SHOCK™))



Army Men 3D supports gameplay in 3 languages. English, French and German. To select the language you wish to play in, go to the Options Menu - by selecting "Options" from the Main Menu. On the Options Menu, select Language and you will be able to choose between playing the game in English, Francais, or Deutsch. Once you return from this menu, back to the options menu, the different menu screens will now be in the language you selected. So long as you have a MEMORY CARD in, your Language selection will be saved upon saving a completed mission. If you do not have a MEMORY CARD inserted, you will need to go through the language selection process each time you start the game.

IT'S NOT EASY BEING GREEN

The wind blew cold around the newest member of the squad. He hadn't heard Sarge come up behind him, and he nearly jumped out of his green plastic boots when Sarge tapped him on the shoulder. "Jump away from the fire if you're gonna jump, kid," growled Sarge. A long silence fell between the recruit and the grizzled sergeant. Sounds from the enemy camps in the distance swirled in on the clammy breeze.

"I...I don't like to say it, Sarge," said the recruit in a shaky voice, "but I'm afraid."

"Son," Sarge said, "anybody who tells you they're not afraid before a battle is either a fool or a liar. You're lucky, kid. You don't know the real meaning of fear."

The kid thought a long moment, then said, "It means you're scared, don't it?"

"You might want to take me a little less literally, private," said Sarge.

"I always wondered, Sarge. What makes the other armies so evil? Especially the Tans?"

"It isn't that they're evil, kid," said Sarge, "just because they want to conquer everybody else and steal everything they have. I think they just don't know any better. It's a tragic flaw in their character that's

beyond their control. That's why they're better off being dead.

"But it isn't just Tans we're up against," Sarge continued, "although they're the strongest and most aggressive. It's the Grays and Blues, too. The Grays are a bunch of hit-and-run guerrillas; when I was little, my dad used to scare me at night by telling me stories about the Grays. You don't have to like the Grays, but you gotta respect them.

"The Blues, on the other hand, are stinkin' cowards. They make better sneaks than they do soldiers. They're more likely to ambush you than shoot you in open combat. The Tans put up with the Blues because they can use them as couriers, saboteurs, and spies."

"They're so many of them, Sarge," the kid said. "Their three armies against our one. We don't stand a chance, Sarge! We're as good as dead! Dead, I tell you!"

"They aren't supermen, kid," growled Sarge. "They aren't even unbreakable. They melt just like everybody else. Remember, they don't cooperate with each other, at least not for long. It isn't us against them; it's us against them against them against them."

But Sarge wasn't telling the private the whole truth, and it made him sick to his stomach to lie. Sarge couldn't hold it back any longer.

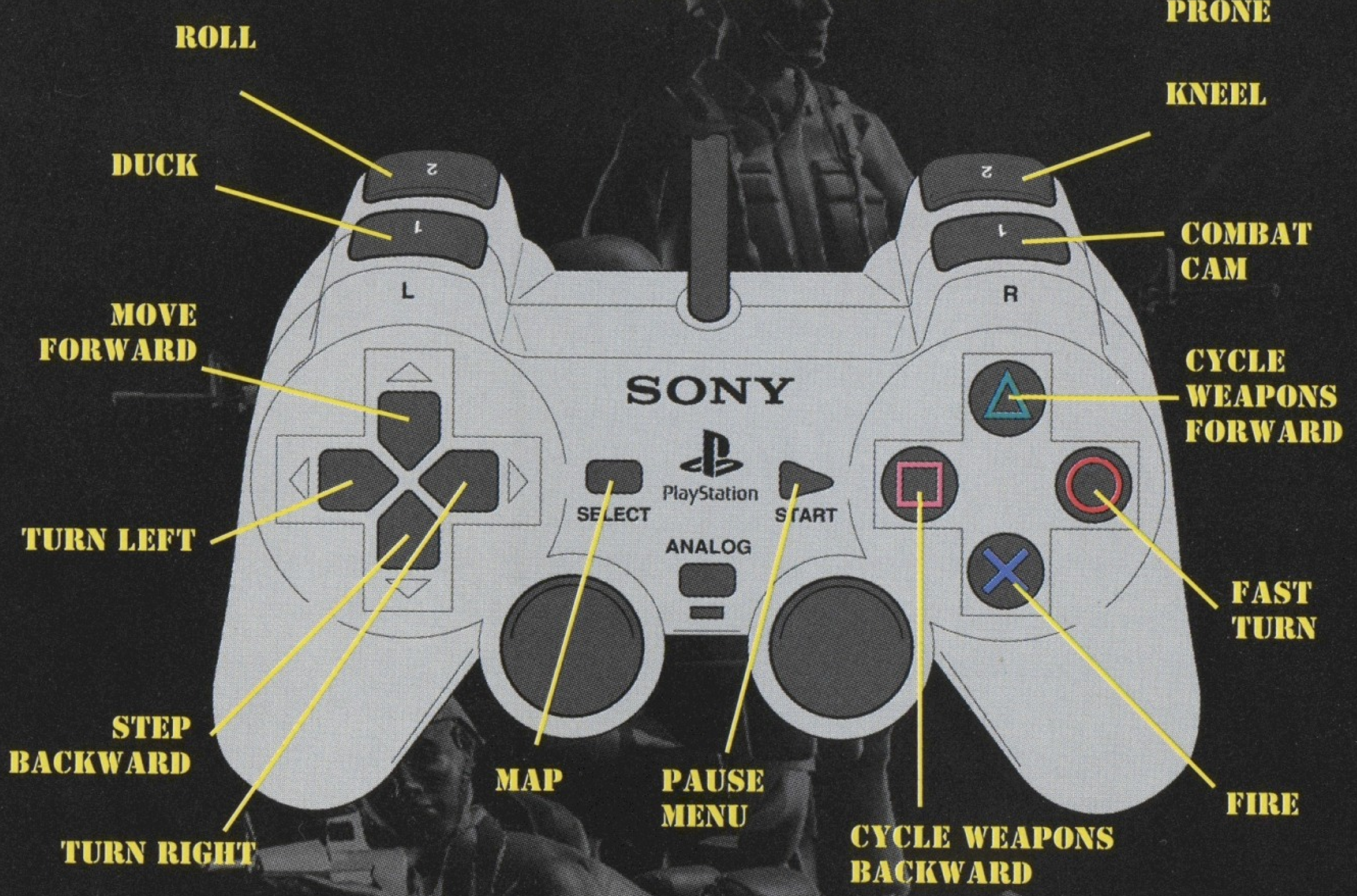
"There's more to it than I told you, kid. We're on this mission to look for something--something powerful. No one knows exactly what it is. It's some powerful mumbo-jumbo, that's all I really know; and we can't let the Tans get to it first. There's no telling what they'd do."

The kid fell into a deep contemplation again. "I think," he said, "they'd probably do something bad with it."

"You're catching on, kid," said Sarge. "We'll make a plastic soldier out of you yet."

CONTROLS

DEFAULT CONFIGURATION SHOWN



If you have your Analog Controller (DUAL SHOCK) in Analog Mode (LED:Red) the left stick will emulate the functions of the directional buttons.

Each of the vehicles has a slightly different control scheme. For details on vehicle controls, please see the section titled , "Vehicles", on pg. 18.

CONTROL NOTES

There are three preset controller configurations. Play around with them to determine the one with which you're most comfortable. The following applies to the default configuration (Config 1).

To Roll, press the L2 button + ← or → directional button. You can roll from any position-standing, kneeling, or prone.
To go Prone, press R2 button + ↑ directional button .
To Kneel, press the R2 button + ↓ directional button. You can press the R2 button + ↓ directional button again to go prone.

To use the Combat Cam, press the R1 button + ← or → to get a zoomed-in view of the area ahead of you. This is particularly useful when Sarge has his back against a wall or large object. Note that in Combat Cam view, Sarge will only walk-not run.

To Duck, press the L1 button. This causes Sarge to duck his head down to shoulder level, giving him additional cover. This maneuver can only be done while Sarge is standing or kneeling. Sarge cannot move forward or backward while he is ducking, but he can roll.

Press Fast Turn (the ◎ button) + ← or → to turn Sarge rapidly.

GAMEPLAY NOTES

Options data will be autoloaded on boot up provided if the MEMORY CARD containing data is inserted in MEMORY CARD slot 1 When you start a new game or complete a mission, Army Men 3D will search for a MEMORY CARD in MEMORY CARD slot 1.

If a MEMORY CARD with at least one free block is inserted, the game will be automatically saved. Once a save has been created it will be overwritten with new data whenever you complete a mission, or begin a new game. If a MEMORY CARD is not detected, the game halts and asks you to either Retry or Continue without Saving. If the MEMORY CARD is full you will be given the option to Delete a block from the MEMORY CARD. If you press the START button within the game, the Pause Menu pops up. You can review the Mission Briefing, change audio options, or quit the game you are currently playing. When you select Quit, you get a Yes/No choice (in case you accidentally selected Quit). Also, holding down the SELECT button and then holding down the START button for two seconds returns you to the title screen.

The strategic map (SELECT button) is useful for a global overview of the mission and your relative position. The items listed on the strategic map are not objectives; they are merely informational.

You will occasionally find troops in need of command, and the Order Squad icon will appear in your inventory. When you use the inventory item, a pop-up menu appears; choose either Follow Me or Defend using the directional buttons ↑/↓ and the ⊗ button.

Bootcamp offers the opportunity to get comfortable with Sarge's abilities, as well as a chance to test drive all the vehicles. It is highly recommended that you take advantage of this training.

MENU SYSTEM

Use the directional buttons ↑ / ↓ to highlight selections, and the ✕ button to select. To return to the previous screen, press the △ button.

MAIN MENU

BOOTCAMP - Training mission to familiarize yourself with the controls and elements within the game. Bootcamp is highly recommended for new players.

NEW GAME - Starts a new campaign game.

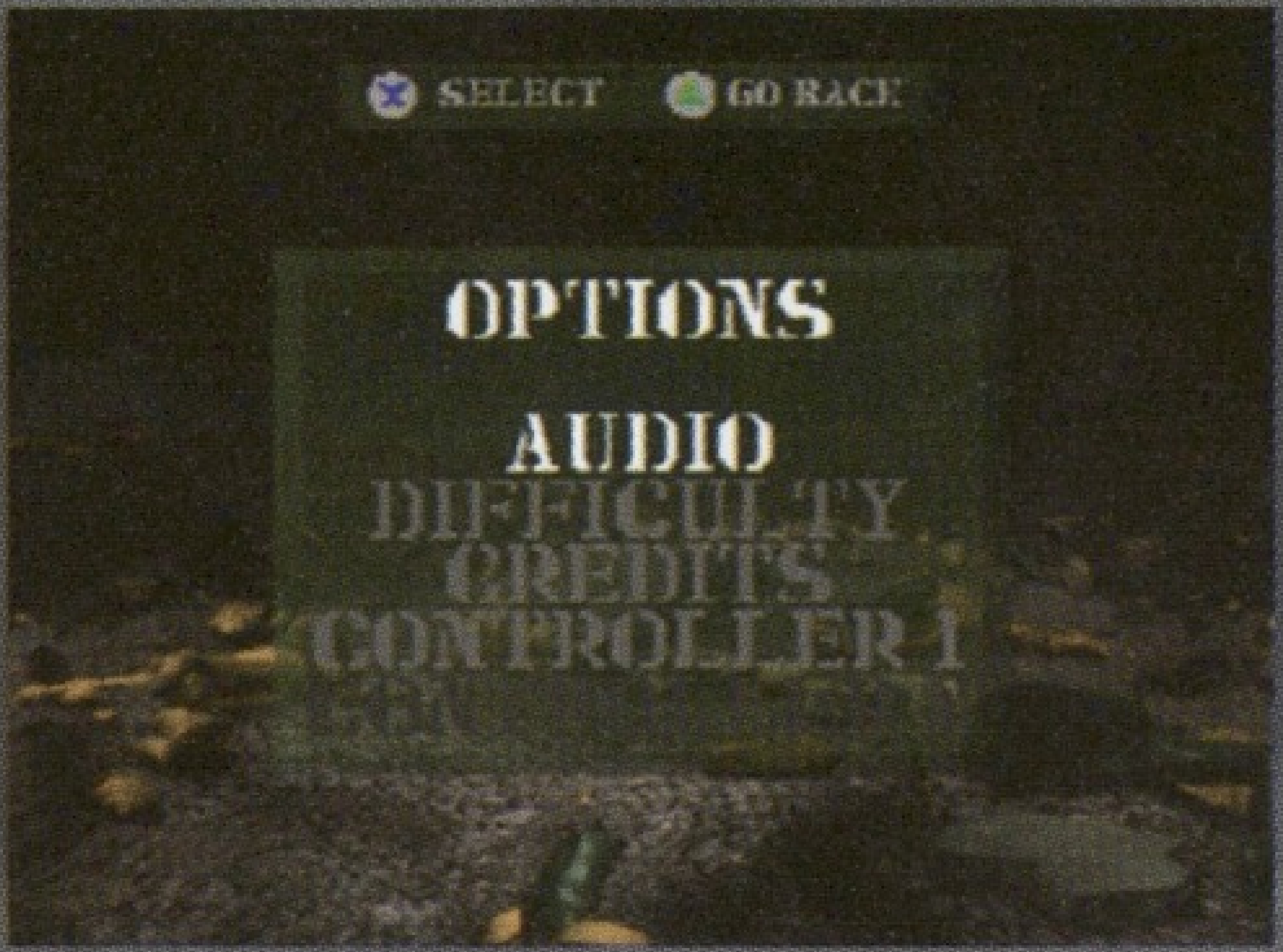
OPTIONS - Takes you to the Options Menu, where you can change game details. See the subsection, "Options Menu", on page 10, for a description.

2 PLAYERS - Begins a 2-player game. See pages 11-12 below for a description.

LOAD GAME - Load a saved game from a MEMORY CARD.

MENU SYSTEM (CONT.)

OPTIONS MENU



AUDIO - Change sound and music volume, and stereo or mono mode. Make changes by highlighting a selection and using the ← or →

DIFFICULTY - Select Easy, Normal, or Hard.

CREDITS - Find out who worked on this great game!

CONTROLLER 1 - Change configuration, calibration*, and vibration** options for the Controller plugged into Controller port 1. A Controller must be plugged into Controller port 1!

CONTROLLER 2 - Change configuration, calibration*, and vibration** options for the Controller plugged into Controller port 2 (if any).

*Analog Controller in Analog Mode (LED:Red) only.
**Analog Controller (DUAL SHOCK) only.

2 PLAYER GAME MENU

NEW GAME - Begins a new game of Capture the Flag, Green army vs. Tan army. The object is to infiltrate the enemy's base, take their flag (by simply running into their flagpole), and return their flag to your own flagpole. You will be taken through the following sequence of menu screens.

CHOOSE MAP - Select the type of terrain you wish to play on.

PLACE UNITS - Each player places his or her units on the map. How to do this is described on the next page.

LOAD GAME - Loads a saved game from a MEMORY CARD.

***Note that the map named "Santa Plastico" is a Quickstart map. There will be no setup screen; you will be taken directly to the game itself.

MENU SYSTEM (CONT.)

PLACING UNITS IN A 2 PLAYER GAME

A list of available units will appear on the left side of the screen, and an orange box will appear in the center of the screen. Select the unit type you'd like to place using the △ and ✕ buttons. Move around the map using the directional buttons. When you want to place a unit, you must decide between placing the unit to attack or defend. If it is a defense unit, it will stay put. If it is an attack unit, it will chase the enemy when the enemy has been spotted by the unit. To place a unit on defense, press the □ button. To place a unit on attack, the ○ button. Note that units cannot be placed in the red areas. When all units have been placed, the game starts automatically.

BATTLEFIELD STRATEGY

- You should watch the entire mission briefing at the beginning of each scenario in order to fully understand Sarge's orders.

- Use the strategic map! Not only will it show Sarge's current position, but it also includes visual information about his objectives.

- Like any real-life combat situation, Army Men 3D is all about strategy, with brief periods of intense battle. Always remember that death comes easily, and can lie around the next corner.

- Learn how to use cover to optimize Sarge's chances for success.

- Use the Combat Cam function to survey the terrain in a slightly magnified view.

- Rolling lets Sarge pop into and out of cover and snipe enemies easily without being too exposed.

- Learn how to do a running dive into prone position. This will further enhance Sarge's ability to use cover effectively.

- Mission briefings, maps, & recons are the successful soldier's friend.

- If all else fails, shoot something. It may not help, but you'll feel better.

BATTLEFIELD STRATEGY (CONT.)

- Not all weapons function in the same way. For direct-fire weapons, such as the bazooka and auto-rifle, firing them requires little thought: just aim and shoot. Indirect-fire weapons such as mortars and grenades, however, require a bit of skill to use. When you are getting ready to use one of these, pressing and holding the ⊗ button will cause a targeting box to appear on the ground. This box will move toward and away from Sarge, showing you the range of the weapon. Releasing the ⊗ button causes Sarge to use the weapon. You can change Sarge's facing to line up your shot by using the ← or →. Note that when you press the ⊗ button while you have an indirect-fire weapon selected, you can cancel your shot by rolling your thumb onto either the □ or △ button and releasing the ⊗ button .

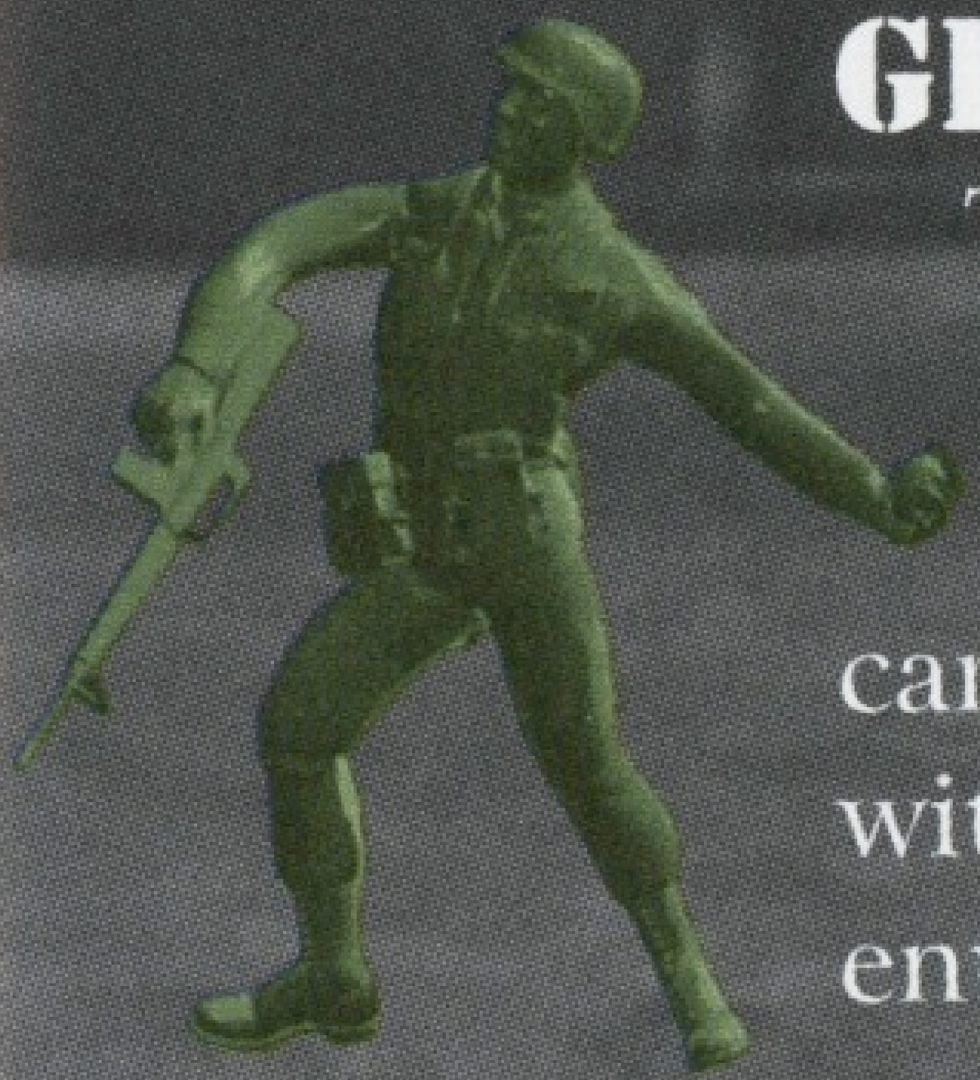
- Generally, Sarge has exceptional aim with his rifle. Usually he can pick off an enemy that is in his sights. There are, however, some situations where Sarge's stance can affect his ability to hit his targets. Having to shoot at an enemy above him is not easy if Sarge is lying prone, for instance. Whenever an enemy soldier is prone or kneeling, the enemy soldier's accuracy is greater than if he is standing; this positioning affects Sarge's skill, as well. Understanding how terrain and stance affect Sarge's skill cannot be overemphasized. Learning these skills is best done while in Bootcamp, where Sarge won't be killed by live fire. Familiarizing yourself with the Combat Cam, Prone, and Duck commands in training will also help.

UNITS

RIFLE MAN

The Rifle Man is adept with his weapon, and can be called on in most situations to take down enemies almost to the limits of his visual range.

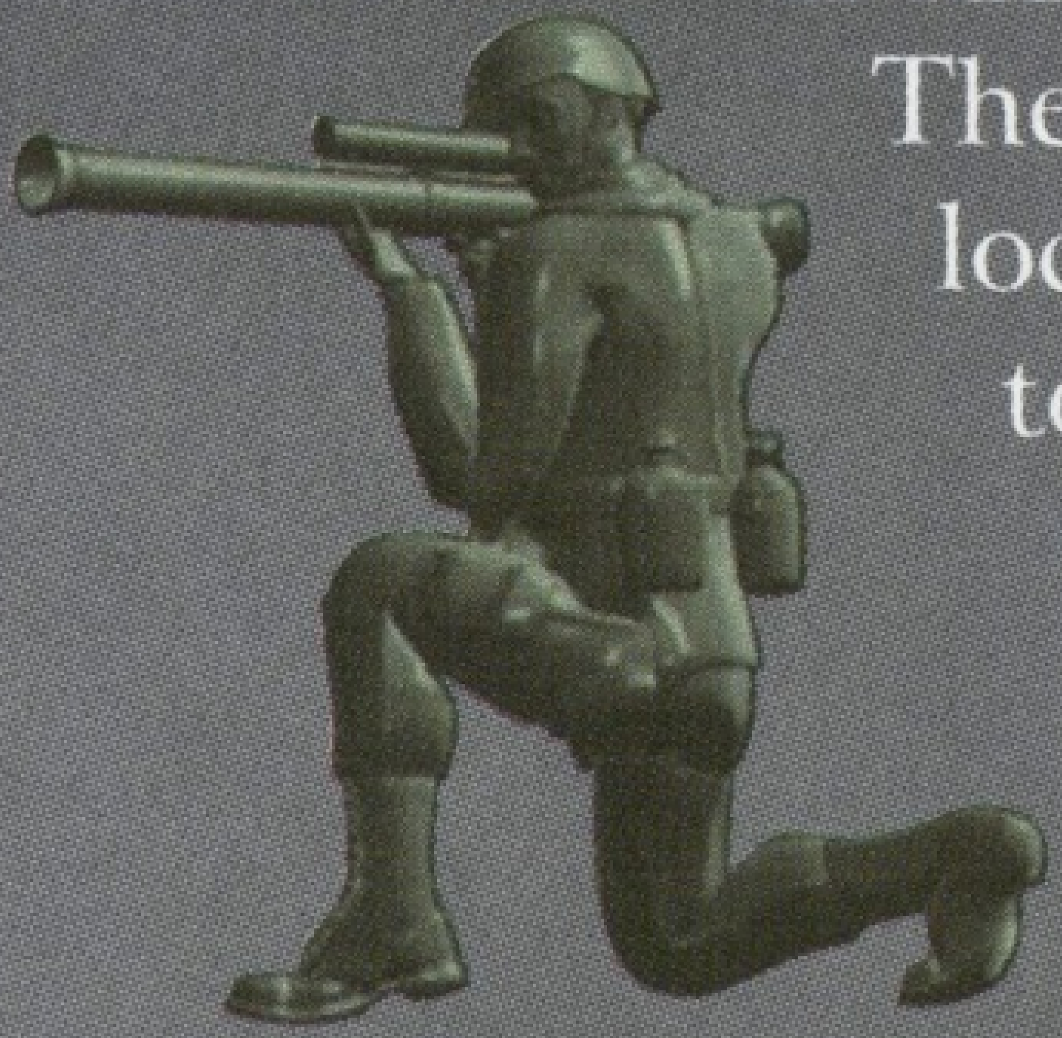
GRENADIER



The Grenadier is an agent of localized mass destruction. Although his offensive actions are somewhat slower than those of a Rifle Man, he can destroy a full complement of oncoming soldiers with one shot. His abilities are best against entrenched opponents.

UNITS (CONT.)

BAZOOKA MAN



The Bazooka Man wields tremendous, though localized, firepower. Although some time is required to reload his weapon after firing, he is fully capable of destroying most vehicles in only a couple of shots.

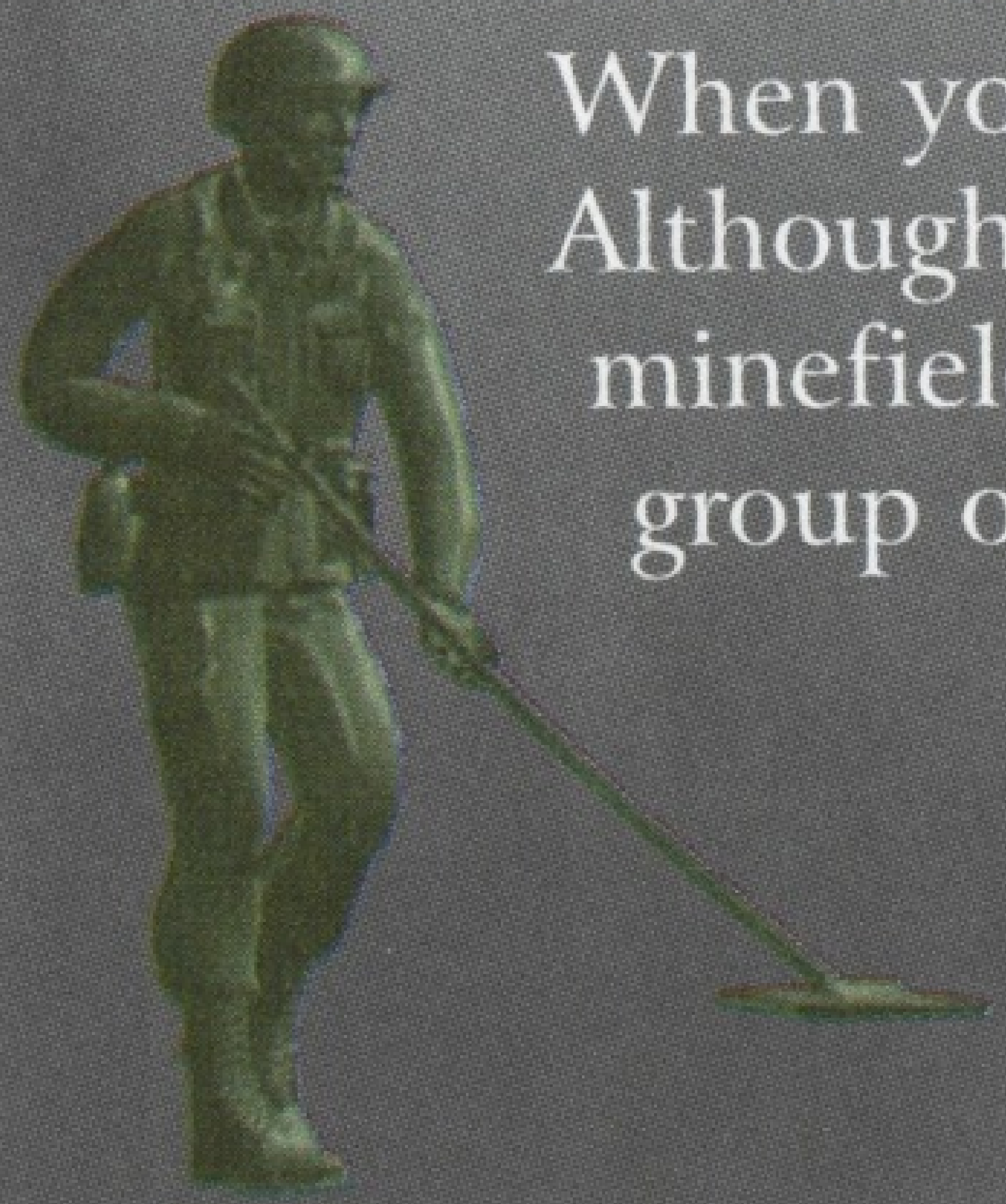
MORTAR MAN

Equipped with a highly destructive transportable weapon, the Mortar Man is nevertheless hampered by his weapon's long reload time. Mortars should be used only against entrenched or stationary targets.

UNITS (CONT.)

FLAMETHROWER

This highly capable soldier will light up the night. His weapon fires a stream of volatile solution which is ignited at the exit point of the barrel. Care must be taken when deciding to use this weapon, as all plastic (including Sarge's) is vulnerable to flame.



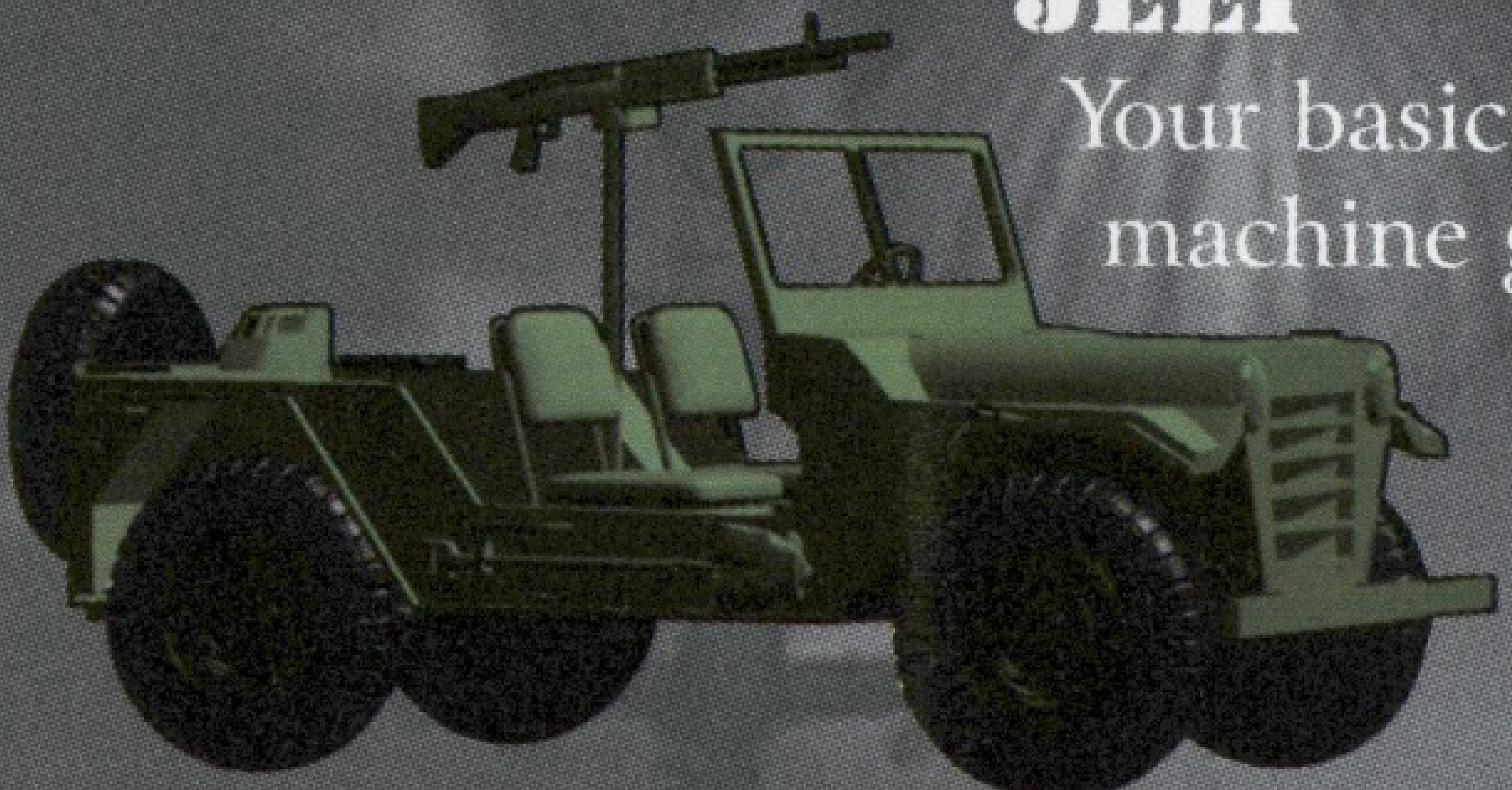
MINESWEEPER

When you see a Minesweeper at work, be glad. Although it can take some time to neutralize a minefield, a single mine can often debilitate an entire group of soldiers, blowing bits of plastic everywhere.

VEHICLES

Vehicles have a slightly different control scheme than Sarge. Directional buttons steer; otherwise, if a button is not listed, the button does not function. To enter a vehicle, simply walk into it. To leave a vehicle, press the □, △, or ○ button.

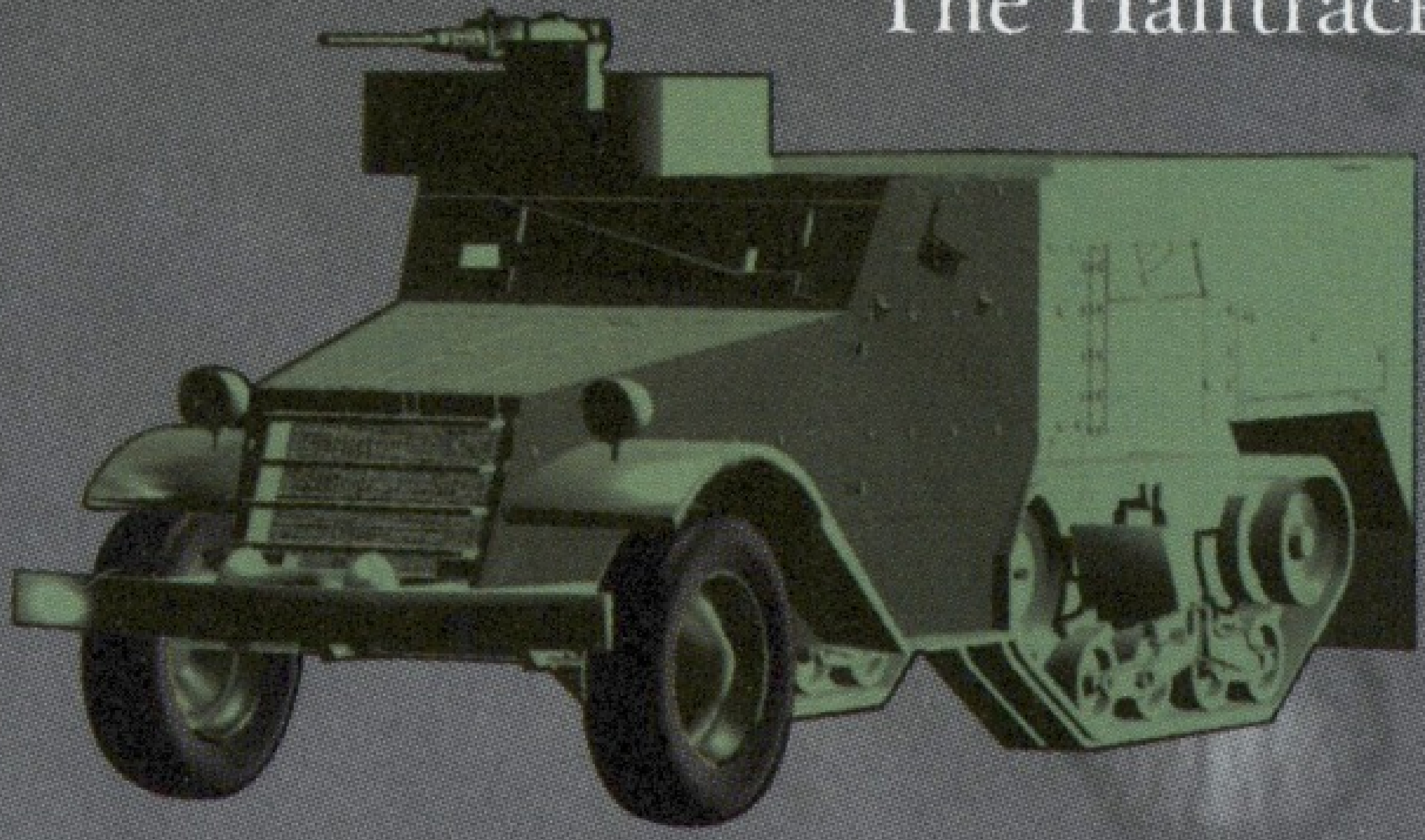
JEEP



Your basic all-terrain vehicle, complete with machine gun.

L2 button	Rotate Gun Left
R2 button	Rotate Gun Right
R1 button	Combat Cam
✕ button	Fire Gun

HALFTRACK



The Halftrack can carry four men and has a mounted machine gun.

L2 button	Rotate Gun Left
R2 button	Rotate Gun Right
R1 button	Combat Cam
✕ button	Fire Gun

VEHICLES (CONT.)

CARGO TRUCK

Though it has a heavy carrying capacity, the Cargo Truck has no armor or weapons; therefore, only the directional buttons are functional.

TANK

Each tank carries a 105mm main gun and a protective shell armor.

L2 button	Rotate Gun Left
R2 button	Rotate Gun Right
R1 button	Combat Cam
R1 button+ ↑	Aim Down
R1 button+ ↓	Aim Up
✕ button	Fire Gun

POWERUPS

Sarge automatically picks up any powerups when he runs over them, even in vehicles.

WEAPONS POWERUPS

GRENADES

A full box of Grenades gives Sarge a reason to party. Wield 'em with wild abandon, but know that they are more effective against soft targets. They also offer Sarge a method of indirect fire.

BAZOOKA AND AMMO

This is a nice surprise to come across in the outback, although caution should be exercised when using a Bazooka. It has a medium-sized blast radius.

MORTAR AND AMMO

Just the thing when you need to lay down some indirect suppression fire or clear out an enemy encampment.

POWERUPS (CONT.)

FLAMETHROWER AND AMMO

The Flamethrower is an awesome weapon, but its intense heat is a double-edged sword. Using the Flamethrower in heavily forested terrain is not recommended.

MINES

If you are trying to lay a trap for the enemy, nothing is handier than a box of Mines. A full complement of Mines is enough to stop even a Tank in its tracks!

EXPLOSIVES

Perfect for taking out enemy observation posts and guard towers, each Explosives crate contains enough plastic explosive to level a small building.

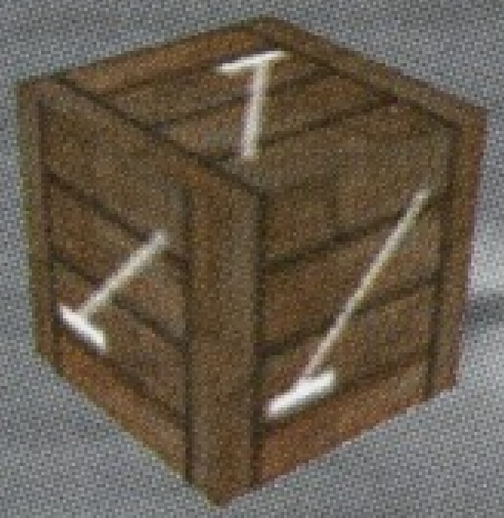
AUTO RIFLE

The Auto Rifle is a slightly better weapon than Sarge's default rifle, in that it has a faster rate of fire.

POWERUPS (CONT)

RECONNAISSANCE

Reconnaissance helps Sarge determine the lay of the land, and will spot enemy troops for him for ten seconds.



MINESWEEPER

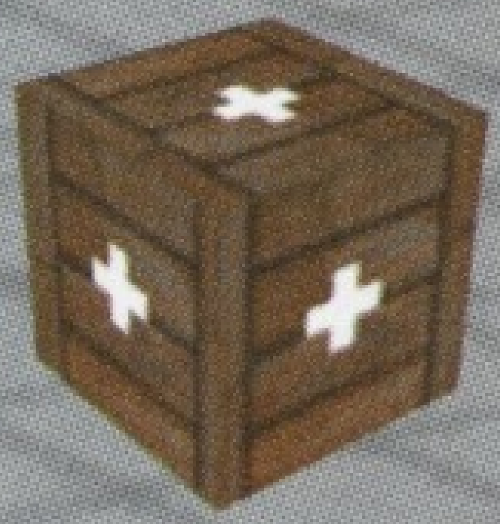
This crate contains one Minesweeper metal detector, which can be used again and again. It will never wear out during the course of a mission.

HEALTH POWERUPS

Health powerups can't be stored; they are used immediately.

MEDICAL PACK

Sarge automatically uses this powerup when he runs over it. It will increase his health to maximum.



MEDICAL KIT

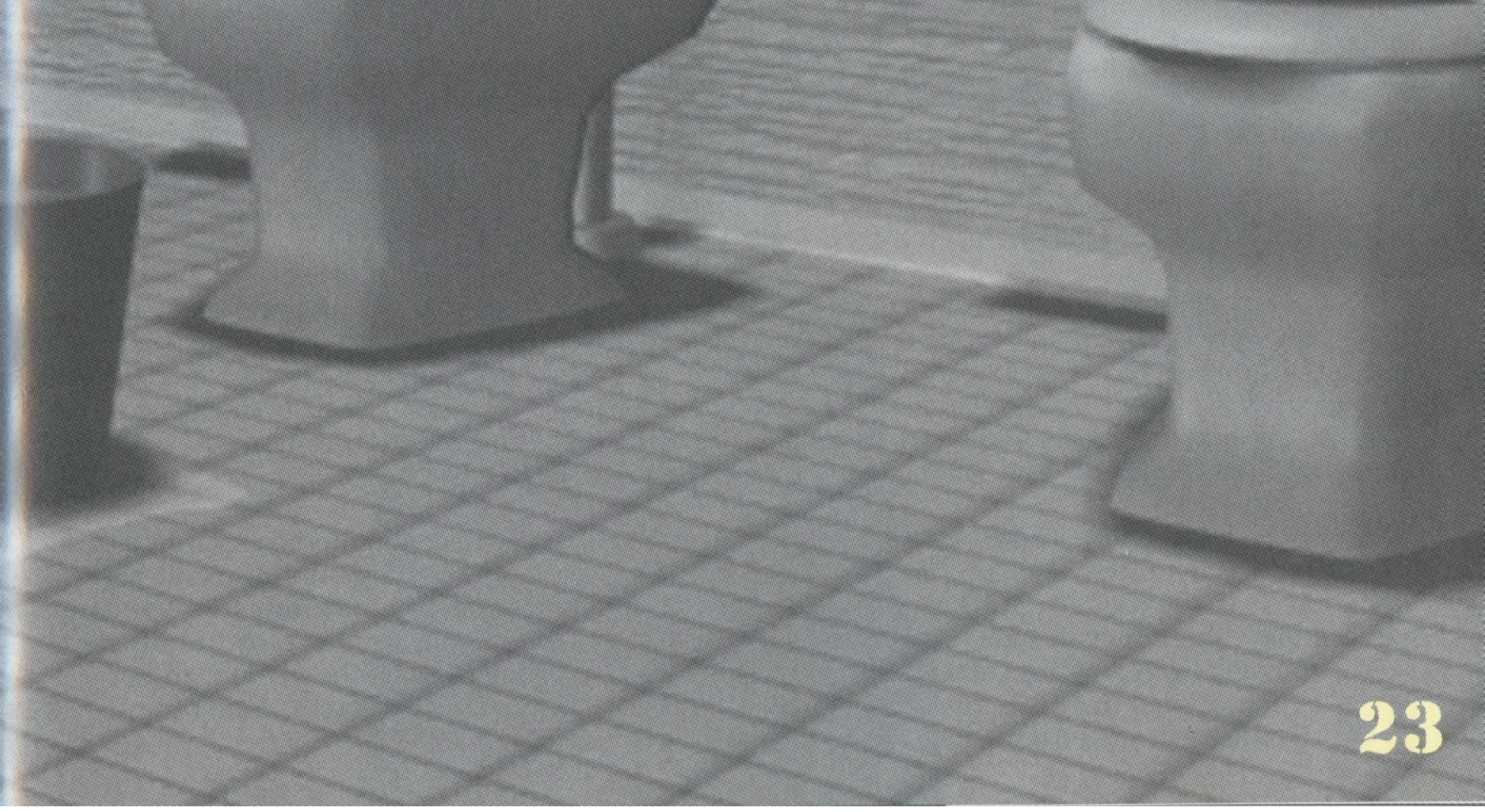
The First Aid powerup restores up to 1/3 of Sarge's health. Not all First Aid powerups contain the same amount of healing potency, however.

3DO EUROPE CUSTOMER SUPPORT

WEB SITE
Visit www.3DOEurope.com/support for late-breaking news and information, answers to Frequently Asked Questions (FAQ's), links to hardware manufacturers' web sites, and the latest product updates.

PHONE
Call 0870 600 7295

U.K. MAIL
3DO Europe Limited
21-23 Mossop Street
London SW3 2LY
UK



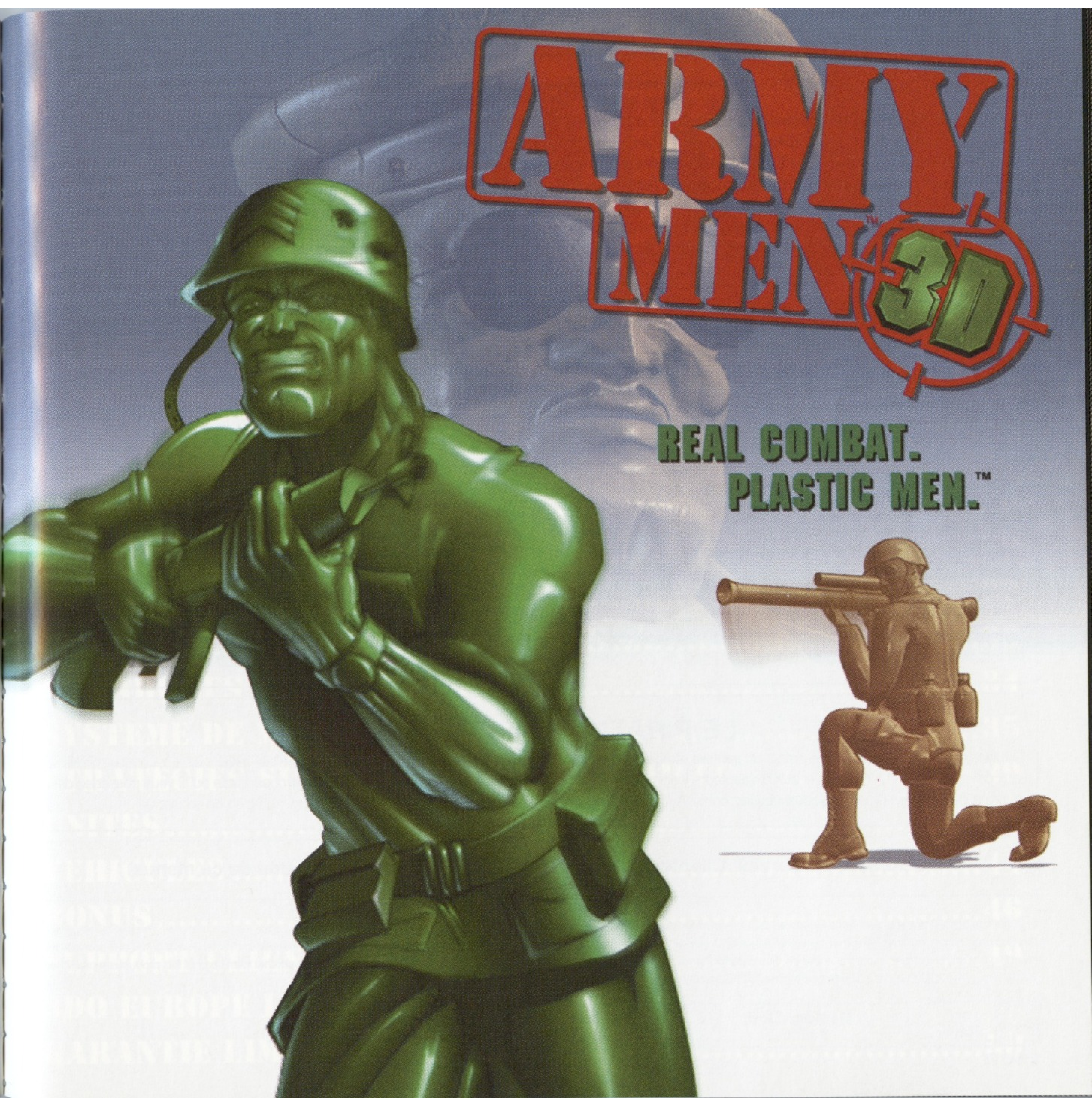
3DO EUROPE LTD. LIMITED 90-DAY WARRANTY

3DO Europe Ltd. ("3DO") warrants to the original purchaser of this 3DO software product that the physical media within which the underlying computer program is recorded will be free from defects in materials and workmanship under normal recommended use for ninety (90) days from the date of purchase. The 3DO software program recorded within such medium is provided on an "as is" basis, without any express or implied warranty of any kind, and 3DO shall not be liable for any losses or damages resulting from any use or inability to use this 3DO software program. 3DO's entire liability and the original purchaser's exclusive remedy for breach of any express or implied warranty shall be, at 3DO's option, either to replace or repair, free of charge, any defective media provided that this 3DO software product is returned in its original condition within the 90-day warranty period to the place of original purchase with a copy of the dated receipt or other proof of purchase. The preceding warranty is not applicable and shall be void if any defect in this 3DO software product arises through accident, negligence, unreasonable use or abuse, or results from any cause unrelated to defective materials or workmanship.

3DO'S LIMITED 90-DAY WARRANTY IS EXPRESSLY IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL OBLIGATE OR BE BINDING UPON 3DO. ALL IMPLIED WARRANTIES WHICH CANNOT BE EFFECTIVELY DISCLAIMED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE AND/OR NON-INFRINGEMENT, ARE LIMITED TO THE 90-DAY PERIOD REFERENCED ABOVE. IN NO EVENT SHALL 3DO BE LIABLE FOR ANY INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, SPECIAL AND/OR OTHER DAMAGES OF ANY KIND OR NATURE RESULTING FROM THE PURCHASE, POSSESSION, USE OR INABILITY TO USE THIS 3DO SOFTWARE PRODUCT. THE PRECEDING WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER RIGHTS WHICH VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

This 3DO computer program and its documentation and other related materials are protected by U.K. and other National and International copyright laws and treaties, as well as by other such intellectual property laws and treaties. Reproduction, translation, modification, storage in a retrieval system, hiring, renting, leasing, lending, broadcasting, transmission, and/or public performance is a violation of applicable laws and is strictly prohibited without the prior written consent of 3DO Europe Ltd. or its parent, The 3DO Company. All rights reserved.

3DO has endeavored to ensure that the end-user manual and promotional materials regarding this 3DO product accurately reference the product. However, because of ongoing improvements and updating of 3DO products, 3DO cannot guarantee the accuracy of printed materials after the date of publication. 3DO disclaims any loss, liability and/or damages, whether in contract, tort or otherwise, arising from any inaccuracies or other information contained within the manual and/or promotional materials, including, but not limited to, any loss or liability resulting from changes, errors or omissions regarding any of such items.


ARMY MEN™ 3D
REAL COMBAT.
PLASTIC MEN.™

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

© 2000 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Army Men, Real Combat. Plastic Men., and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by The 3DO Company. Developed by The 3DO Company.

1 or 2 Player | Memory Card 1 blocks | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-02378

ARMY MEN™ 3D

SOMMAIRE

INSTALLATION..28

PAS FACILE D'ÊTRE UN VERT.....................................30

COMMANDES...32

REMARQUES SUR LES COMMANDES...................................33

REMARQUES SUR LE JEU...34

SYSTÈME DE MENUS...35

STRATÉGIES SUR LE CHAMP DE BATAILLE.........................39

UNITÉS...41

VÉHICULES...44

BONUS..46

SUPPORT CLIENT 3DO EUROPE.....................................49

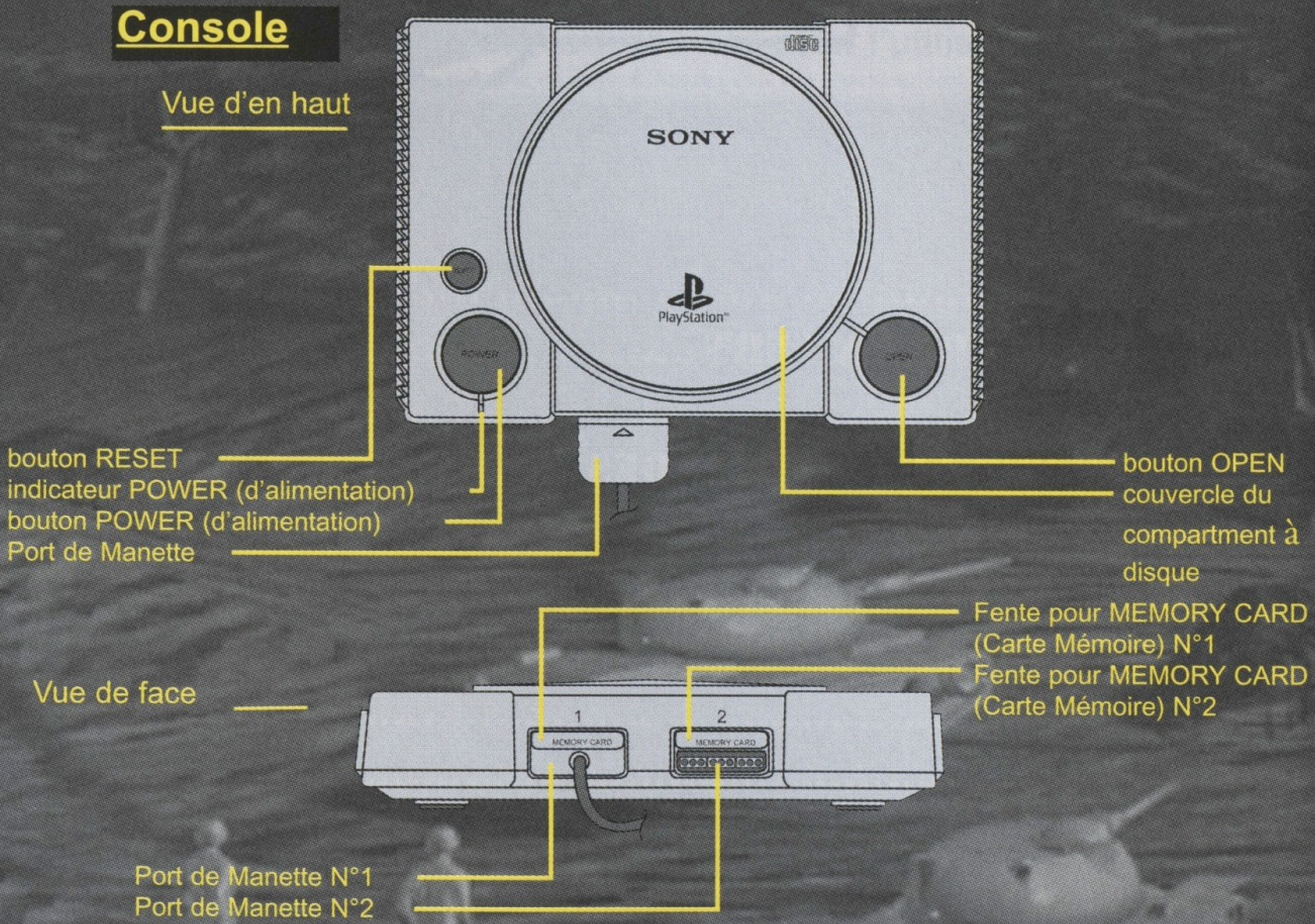
3DO EUROPE LTD.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS.................................50

INSTALLATION

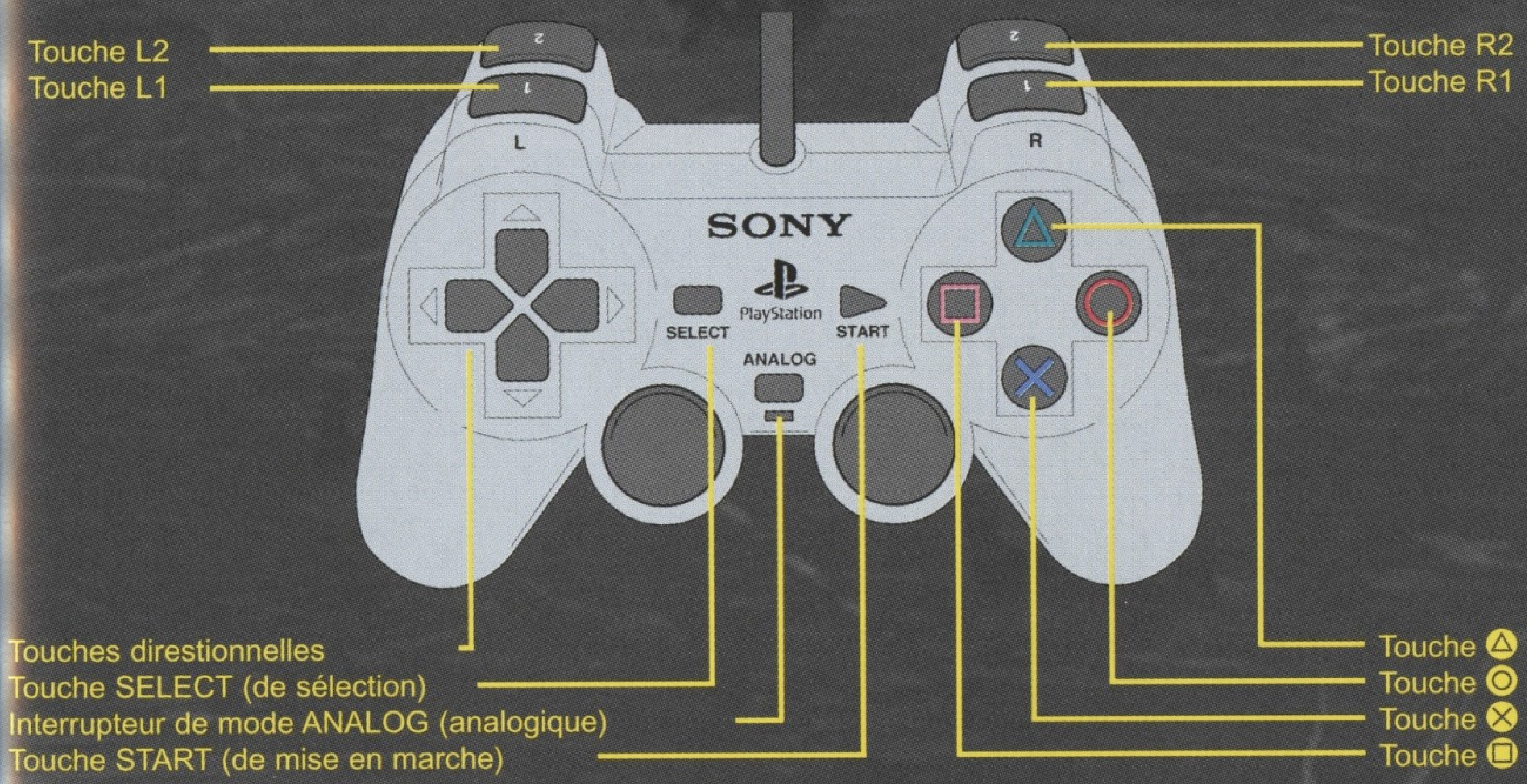
Configurez votre console selon les instructions. Assurez-vous que la console est en mode OFF avant d'insérer ou d'enlever un disque. Insérez le disque Army Men™ 3D et fermez le couvercle du compartiment à disque. Branchez les manettes et allumez la console. Suivez les instructions à l'écran pour commencer une partie.

Console



Manette

(Illustration de la Manette Analogique (DUAL SHOCK™))



Army Men 3D permet de jouer dans 3 langues différentes : anglais, français et allemand. Pour sélectionner la langue dans laquelle vous voulez jouer, allez dans le menu Options – en sélectionnant "Options" dans le Menu principal. Dans le menu Options, sélectionnez la Langue (Language) désirée pour pouvoir jouer en anglais, français ou allemand. En revenant de ce menu au menu Options, vous constaterez que les indications des différents menus sont désormais dans la langue que vous avez choisie. Votre choix de Langue est sauvegardé lors de l'enregistrement d'une mission accomplie dans la mesure où votre Carte Mémoire est restée dans la console. Si aucune Carte mémoire n'est insérée, vous devrez recommencer le processus de sélection de langue à chaque fois que vous lancerez le jeu.

PAS FACILE D'ÊTRE UN VERT

Le dernier arrivé dans l'escouade était seul dans le vent glacial. Il n'avait pas entendu Sarge approcher derrière lui et quand celui-ci lui avait tapé sur l'épaule, il avait sursauté si fort qu'il avait failli en perdre ses bottes en plastique vertes. "Tu peux sursauter, mais ne tombe pas dans le feu, petit", grogna Sarge. Un long silence s'installa entre la jeune recrue et le sergent grisonnant. La brise humide faisait parvenir des bruits depuis les camps ennemis au loin.

"C'est... C'est pas pour dire, Sarge", dit la recrue d'une voix tremblotante, "mais j'ai peur."

"Écoute, petit", dit Sarge, "avant une bataille, si quelqu'un te dit qu'il n'a pas peur, dis-toi que c'est un fou ou un menteur. Crois-moi, tu as de la chance : tu ne sais pas ce que c'est d'avoir peur."

La jeune recrue réfléchit longuement, puis dit : "Vous avez peur aussi, c'est ça ?"

"Faut pas toujours croire ce que je dis, soldat", dit Sarge.

"Je me suis toujours demandé, Sarge : pourquoi les autres armées sont-elles aussi monstrueuses ? Surtout les Beiges ?"

"Petit, on ne peut pas dire qu'ils sont monstrueux", dit Sarge, "juste parce qu'ils veulent dominer les autres et tout leur prendre. À mon avis, c'est plus fort qu'eux. C'est dans leur nature, quelque chose de mauvais qu'ils ne contrôlent pas. Alors mieux vaut les voir morts que vifs.

PAS FACILE D'ÊTRE UN VERT

"Mais les Beiges ne sont pas nos seuls ennemis", continua Sarge, "même s'ils sont les plus forts et les plus agressifs. Il y a aussi les Gris et les Bleus. Avec les Gris, c'est la guérilla éclair ; quand j'étais petit, mon père me faisait peur la nuit en me racontant des histoires sur les Gris. Je ne dis pas qu'il faille aimer les Gris, mais ils méritent le respect.

"Les Bleus, c'est autre chose. D'ignobles lâches. Des mouchards plus que des soldats. Ils préfèrent te tirer dessus dans une embuscade plutôt que dans un combat franc. Les Beiges s'arrangent avec les Bleus parce qu'ils peuvent les utiliser comme messagers, saboteurs et espions."

"Ils sont tellement nombreux, Sarge", dit la jeune recrue. "Leurs trois armées contre la nôtre… On n'a pas une chance, Sarge ! C'est comme si on était déjà morts ! Oui, morts !"

"Ce ne sont pas des supermen, petit", grogna Sarge. "Ils ne sont pas invincibles. Ils fondent comme n'importe qui. N'oublie pas qu'ils ne sont pas alliés, en tout cas jamais pour bien longtemps. Ce n'est pas nous contre eux ; c'est nous contre eux, qui sont eux-mêmes contre les autres, et ainsi de suite."

Mais Sarge ne disait pas toute la vérité au soldat, et mentir lui donnait mal au ventre. Sarge ne put pas le cacher plus longtemps.

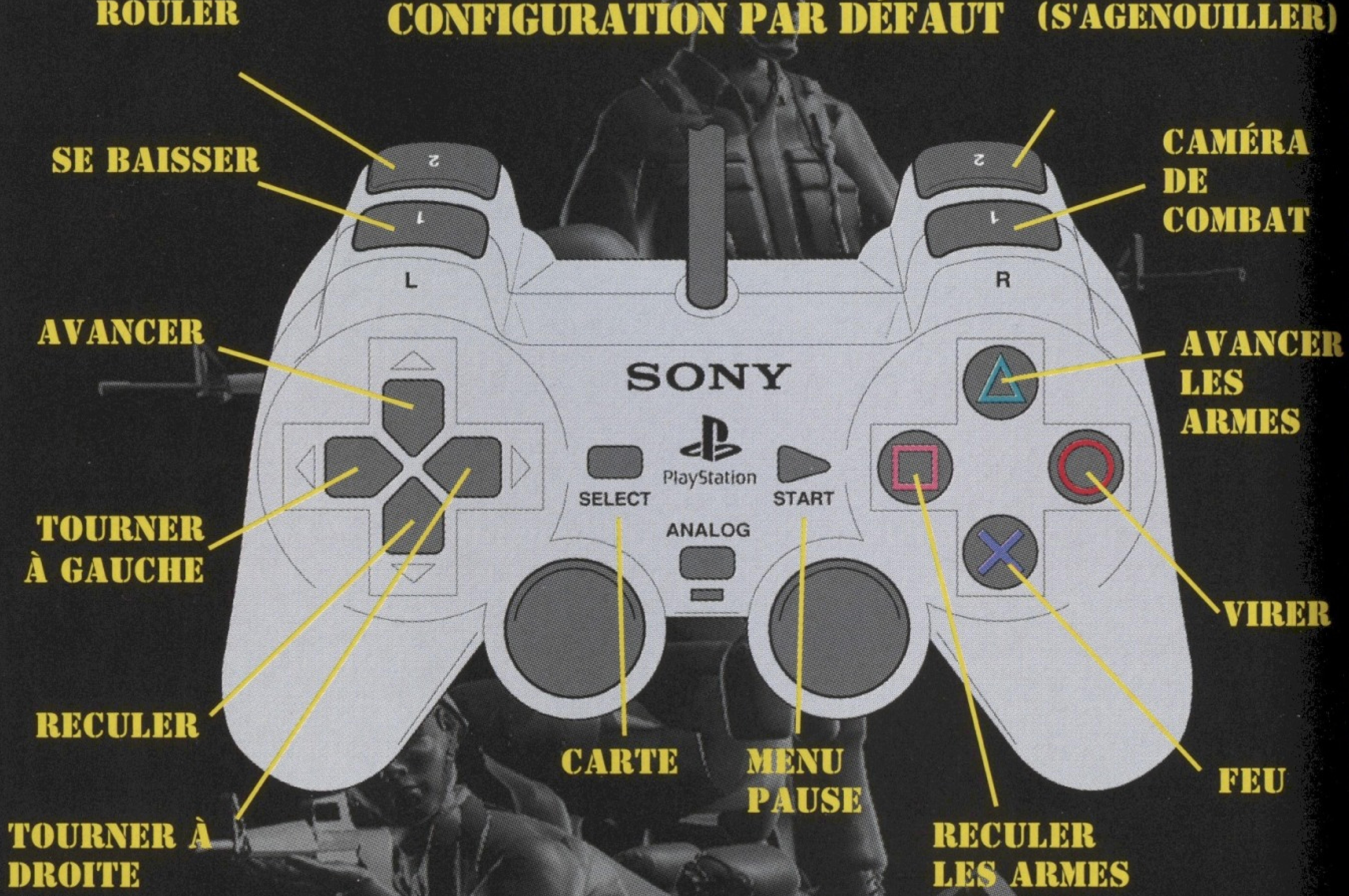
"Je ne t'ai pas tout dit, petit. On participe à cette mission pour trouver quelque chose – quelque chose avec des pouvoirs. Personne ne sait exactement ce que c'est. Un truc magique, c'est tout ce que je sais. On doit le trouver avant les Beiges. Parce que eux, mieux vaut ne pas imaginer ce qu'ils en feraient."

La jeune recrue replongea dans ses pensées. "Je pense", dit-il, "qu'ils n'en feraient rien de bien."

"Tu commences à comprendre, petit", dit Sarge. "Un jour, on pourra faire de toi un soldat en plastique."

COMMANDES

ILLUSTRATION DE LA CONFIGURATION PAR DÉFAUT



Si votre Manette analogique (DUAL SHOCK) est en mode Analogique (LED : Rouge), le joystick gauche va émuler les fonctions des touches directionnelles.
Chaque véhicule se commande de manière légèrement différente. Pour plus de détails sur le contrôle des véhicules, lisez le chapitre "Véhicules", page 44.

REMARQUES SUR LES COMMANDES

Trois configurations de manette prédéfinies sont disponibles. Testez-les pour décider laquelle vous convient le mieux. Les éléments ci-dessous s'appliquent à la configuration par défaut (Config 1).

Pour rouler, appuyez sur la touche L2 + la touche directionnelle ← / →. Vous pouvez rouler dans n'importe quelle position — debout, à genoux ou couché.
Pour vous coucher, appuyez sur la touche R2 + la touche directionnelle ↑.
Pour vous agenouiller, appuyez sur la touche R2 + la touche directionnelle ↓. Vous pouvez à nouveau appuyer sur la touche R2 + la touche directionnelle ↓ pour vous coucher.

Pour utiliser la caméra de combat, appuyez sur la touche R1 + la touche directionnelle ← / →pour faire un zoom sur la zone située devant vous. Cette fonction est particulièrement utile lorsque Sarge tourne le dos à un mur ou à un objet volumineux. Notez qu'en vue Caméra de combat, Sarge peut marcher, mais pas courir.

Pour vous baisser, appuyez sur la touche L1. Avec cette touche, Sarge baisse la tête au niveau des épaules et est mieux protégé. Cette manœuvre ne peut avoir lieu que lorsque Sarge est debout ou agenouillé. Sarge ne peut ni avancer ni reculer lorsqu'il est baissé, mais il peut rouler.

Appuyez sur Virer (la touche ◎) + la touche directionnelle ← / → pour faire tourner Sarge rapidement.

REMARQUES SUR LE JEU

Les données d'option seront automatiquement chargées à l'initialisation si la Carte Mémoire contenant les données est insérée dans la fente pour Carte Mémoire n°1. Si une Carte Mémoire disposant d'au moins un bloc disponible est insérée, la partie sera automatiquement enregistrée. Une fois cette sauvegarde créée, elle sera écrasée par de nouvelles données chaque fois que vous achèverez une mission ou que vous commencerez une nouvelle partie. Si aucune carte mémoire n'est détectée, la partie est interrompue et vous demande de Réessayer ou de Continuer sans enregistrer.

Si vous appuyez sur le bouton DÉMARRER du jeu, le menu Pause s'affiche. Vous pouvez consulter le rapport de mission, changer les options audio ou quitter la partie en cours. Lorsque vous sélectionnez Quitter, vous pouvez choisir entre Oui et Non (au cas où vous auriez accidentellement sélectionné Quitter). De même, vous revenez à l'écran du titre si vous maintenez enfoncé le bouton SELECT puis le bouton START pendant deux secondes.

La carte stratégique (bouton SÉLECTIONNER) permet d'obtenir une vue d'ensemble de la mission et de votre position relative. Les éléments indiqués sur la carte stratégique ne constituent pas des objectifs. Ils sont là uniquement à titre informatif.

Vous découvrirez parfois des troupes à la recherche d'un commandement, et l'icône Ordonner à l'escouade apparaîtra dans votre inventaire. Lorsque vous utilisez l'élément de l'inventaire, un menu contextuel s'affiche ; choisissez Attaque ou Défense en utilisant les touches directionnelles Haut/Bas et la touche ✕.

Le camp d'entraînement vous permet de vous familiariser avec les capacités de Sarge et de tester tous les véhicules. Il est fortement conseillé de profiter de cet entraînement.

SYSTÈME DE MENUS

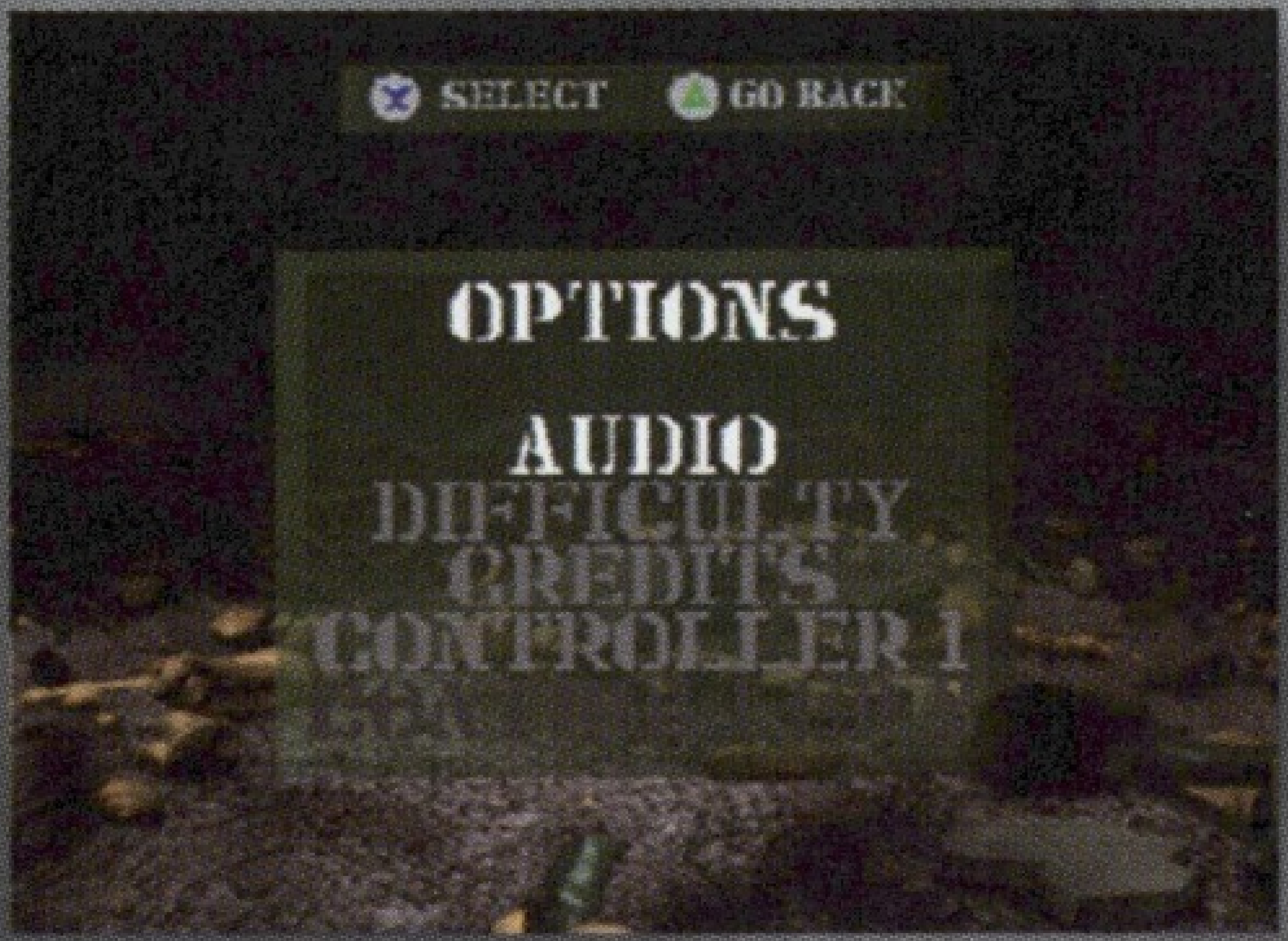
Utilisez les touches directionnelles ↑/↓ pour atteindre les options proposées et la touche ⊗ pour effectuer une sélection.
Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur la touche △.

MENU PRINCIPAL

CAMP D'ENTRAÎNEMENT – Mission d'entraînement pour vous familiariser avec les commandes et les éléments du jeu. Il est fortement conseillé aux nouveaux joueurs d'utiliser le camp d'entraînement.
NOUVELLE PARTIE – Démarre une nouvelle campagne.
OPTIONS – Permet d'accéder au menu Options, où vous pouvez changer les détails du jeu. Consultez la sous-section, "Options de menu", page 36, pour obtenir une description.
2 JOUEURS – Démarre une partie à 2 joueurs. Consultez les pages 37-38 de ce manuel pour obtenir une description.
CHARGER UNE PARTIE – Charge une partie enregistrée à partir d'une MEMORY CARD (Carte Mémoire).

SYSTÈME DE MENUS

MENU OPTIONS



AUDIO – Change le volume du son et de la musique ainsi que le mode stéréo ou mono. Pour effectuer des modifications, sélectionnez une option et utilisez les touches directionnelles ⬅ / ➡.

DIFFICULTÉ – Sélectionnez Facile, Normale ou Difficile.

GÉNÉRIQUE – Découvrez l'équipe qui a travaillé sur ce super jeu !

MANETTE 1 – Changez les options de configuration, de calibration* et de vibration de la manette branchée sur le port de Manette N° 1. Une manette doit être branchée sur le port de Manette N° 1 !

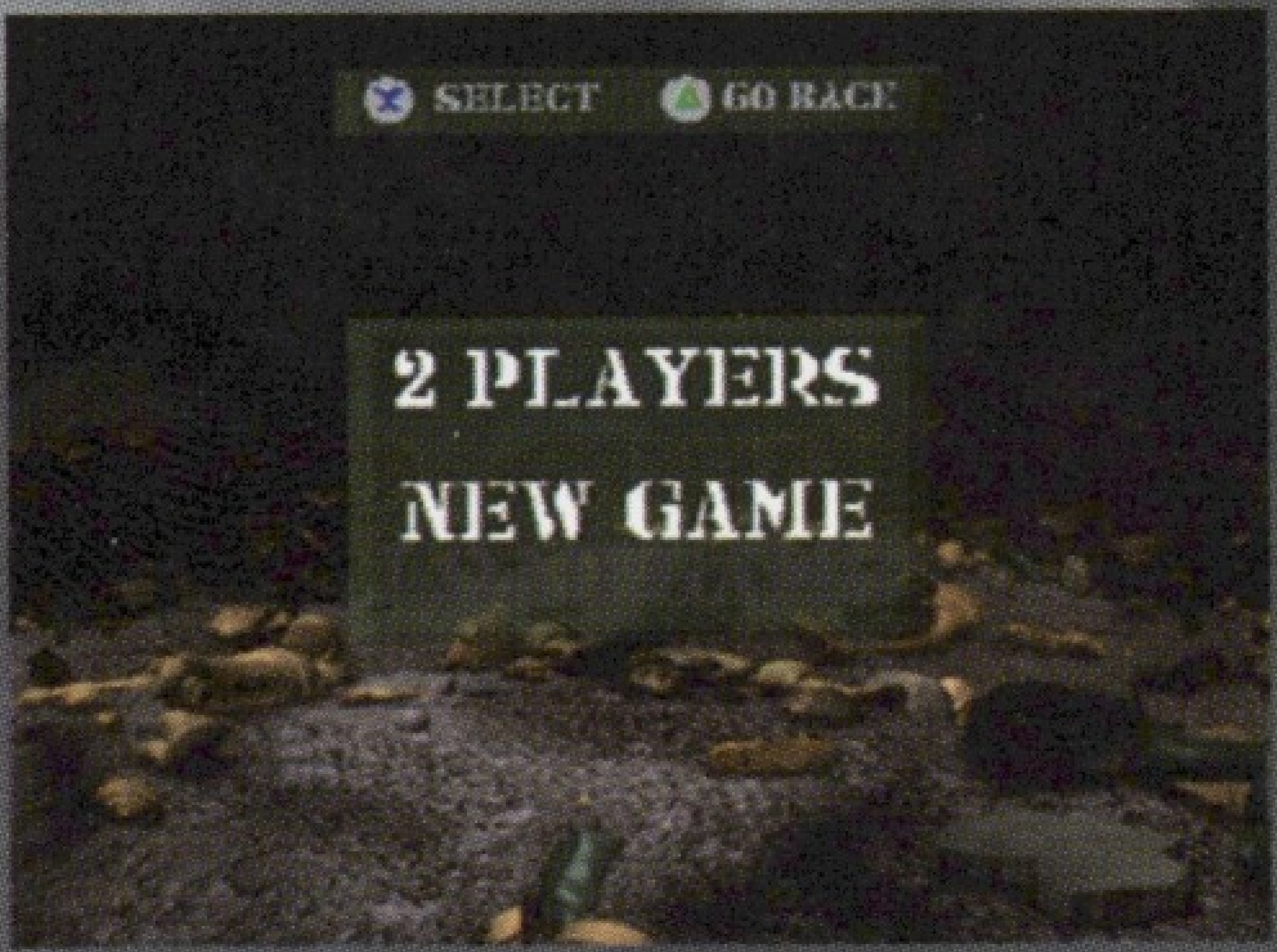
MANETTE 2 – Changez les options de configuration, de calibration** et de vibration de la manette branchée sur le Port de Manette N° 2 (le cas échéant).

*Manette Analogique uniquement en mode Analogique (LED : Rouge).

**Manette Analogique (DUAL SHOCK) uniquement

SYSTÈME DE MENUS

MENU PARTIE À 2 JOUEURS



NOUVELLE PARTIE – Démarre une nouvelle partie Prendre le drapeau, Armée des Verts contre armée des Beiges. L'objectif consiste à infiltrer la base de l'ennemi, à s'emparer de son drapeau (simplement en percutant le mât de drapeau) et à le ramener vers votre propre mât. Voici les écrans de menu qui s'afficheront successivement.

CHOISIR LA CARTE – Sélectionnez le type de terrain sur lequel vous souhaitez jouer.

PLACER LES UNITÉS – Chaque joueur place son ou ses unités sur la carte.

Pour savoir comment procéder, consultez la page suivante.

CHARGER UNE PARTIE – Charge une partie enregistrée à partir d'une MEMORY CARD (Carte Mémoire).

***Notez que la carte intitulée "Santa Plastico" permet de démarrer rapidement. Aucun écran d'installation ne s'affichera : vous accéderez directement à la partie.

SYSTÈME DE MENUS

PLACEMENT D'UNITÉS DANS UNE PARTIE À 2 JOUEURS

La liste des unités disponibles s'affichera à gauche de l'écran, et une fenêtre orange apparaîtra au centre de l'écran.
Sélectionnez le type d'unité que vous aimeriez placer en utilisant les touches △ et ×.
Déplacez-vous sur la carte à l'aide des touches directionnelles. Lorsque vous voulez placer une unité, vous devez opter pour une position offensive ou défensive. S'il s'agit d'une unité de défense, elle ne bougera pas. S'il s'agit d'une unité d'attaque, elle poursuivra l'ennemi dès qu'elle l'aura repéré. Pour placer une unité en situation de défense, appuyez sur la touche □. Pour la mettre en situation d'attaque, appuyez sur la touche ○. Notez que les unités ne peuvent pas être placées dans les zones rouges. Dès que toutes les unités sont en place, la partie commence automatiquement.
Army Men 3D permet de jouer dans 3 langues différentes : anglais, français et allemand. Pour sélectionner la langue dans laquelle vous voulez jouer, allez dans le menu Options – en sélectionnant "Options" dans le Menu principal. Dans le menu Options, sélectionnez la Langue (Language) désirée pour pouvoir jouer en anglais, français ou allemand. En revenant de ce menu au menu Options, vous constaterez que les indications des différents menus sont désormais dans la langue que vous avez choisie. Votre choix de Langue est sauvegardé lors de l'enregistrement d'une mission accomplie dans la mesure où votre Carte Mémoire est restée dans la console. Si aucune Carte mémoire n'est insérée, vous devrez recommencer le processus de sélection de langue à chaque fois que vous lancerez le jeu.

STRATÉGIES SUR LE CHAMP DE BATAILLE

- Vous devez consulter la totalité du rapport de mission au début de chaque scénario pour bien comprendre les ordres de Sarge.
- Utilisez la carte stratégique ! Elle indiquera la position actuelle de Sarge et contiendra des informations visuelles sur ses objectifs.
- Tout comme en situation de combat réelle, Army Men 3D est une question de stratégie, avec de brefs instants d'intense bataille. N'oubliez jamais que la mort est toujours proche et qu'elle peut vous attendre au tournant.
- Apprenez à utiliser les couvertures pour augmenter les chances de réussite de Sarge.
- Utilisez la fonction Caméra de combat pour obtenir un léger agrandissement du terrain et mieux l'analyser.
- En roulant, Sarge peut se cacher ou se découvrir et tirer sur l'ennemi sans trop s'exposer.
- Apprenez à plonger rapidement pour être en position couchée. Sarge pourra ainsi encore mieux utiliser ses capacités de couverture.
- Les rapports de mission, les cartes et les reconnaissances sont les compagnons inséparables du soldat.
- Si tout échoue, tirez sur quelque chose. Ça ne servira peut-être pas à grand-chose, mais vous vous sentirez mieux !

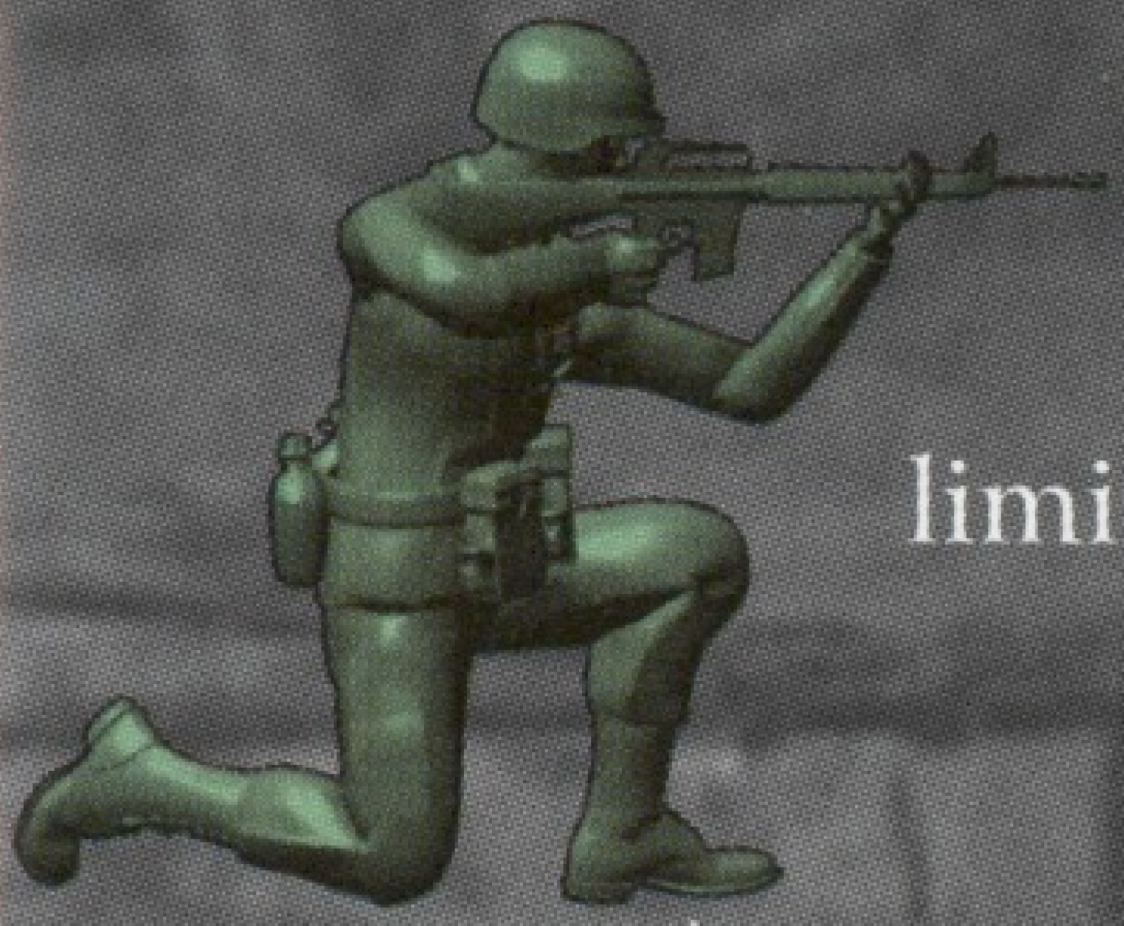
STRATÉGIES SUR LE CHAMP DE BATAILLE

- Les armes ne fonctionnent pas toutes de la même façon. Aucune manipulation spéciale n'est requise pour utiliser les armes à tir direct, telles que le bazooka et le fusil automatique : il vous suffit de viser et de tirer. En revanche, les armes à tir indirect, comme les mortiers et les grenades, nécessitent un peu d'entraînement. Lorsque vous vous apprêtez à utiliser l'une de ces armes et que vous appuyez sur la touche ⊗, un cadre de visée apparaît par terre. Ce cadre est plus ou moins proche de Sarge selon la portée de l'arme. Si vous relâchez la touche ⊗, Sarge utilise l'arme. Vous pouvez changer l'orientation de Sarge pour ajuster votre tir en utilisant les touches directionnelles ← / →. Notez qu'en appuyant sur la touche ⊗ quand une arme à tir indirect est sélectionnée, vous pouvez annuler votre tir en faisant rouler votre pouce sur la touche □ ou △ et en relâchant la touche ⊗.

- Généralement, Sarge peut viser de façon très précise sur un ennemi avec son fusil et abattre un ennemi en vue. Cependant, dans certaines situations, la position de Sarge peut l'empêcher d'atteindre sa cible. Par exemple, si Sarge est couché, il aura du mal à tirer sur un ennemi au-dessus de lui. Dès qu'un soldat ennemi est couché ou agenouillé, son tir est plus précis que s'il est debout ; cette position réduit également les capacités de Sarge. Il est vraiment essentiel de comprendre l'incidence du terrain et de la position sur les actions que Sarge peut réaliser. Pour ce faire, le camp d'entraînement constitue le lieu idéal, car Sarge ne sera pas tué par des tirs réels. Profitez-en également pour vous familiariser avec les commandes Caméra de combat, Se coucher et Se baisser.

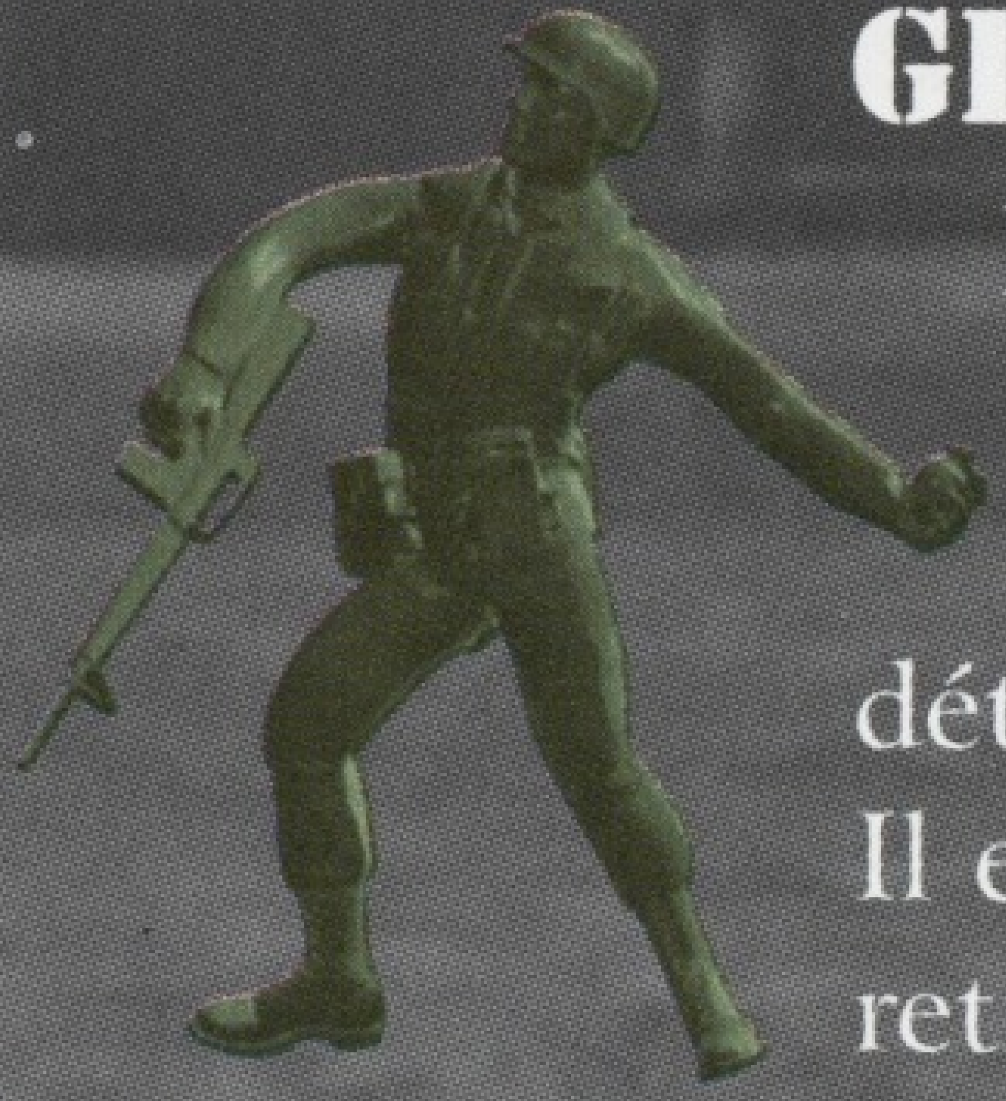
UNITÉS

FUSILIER



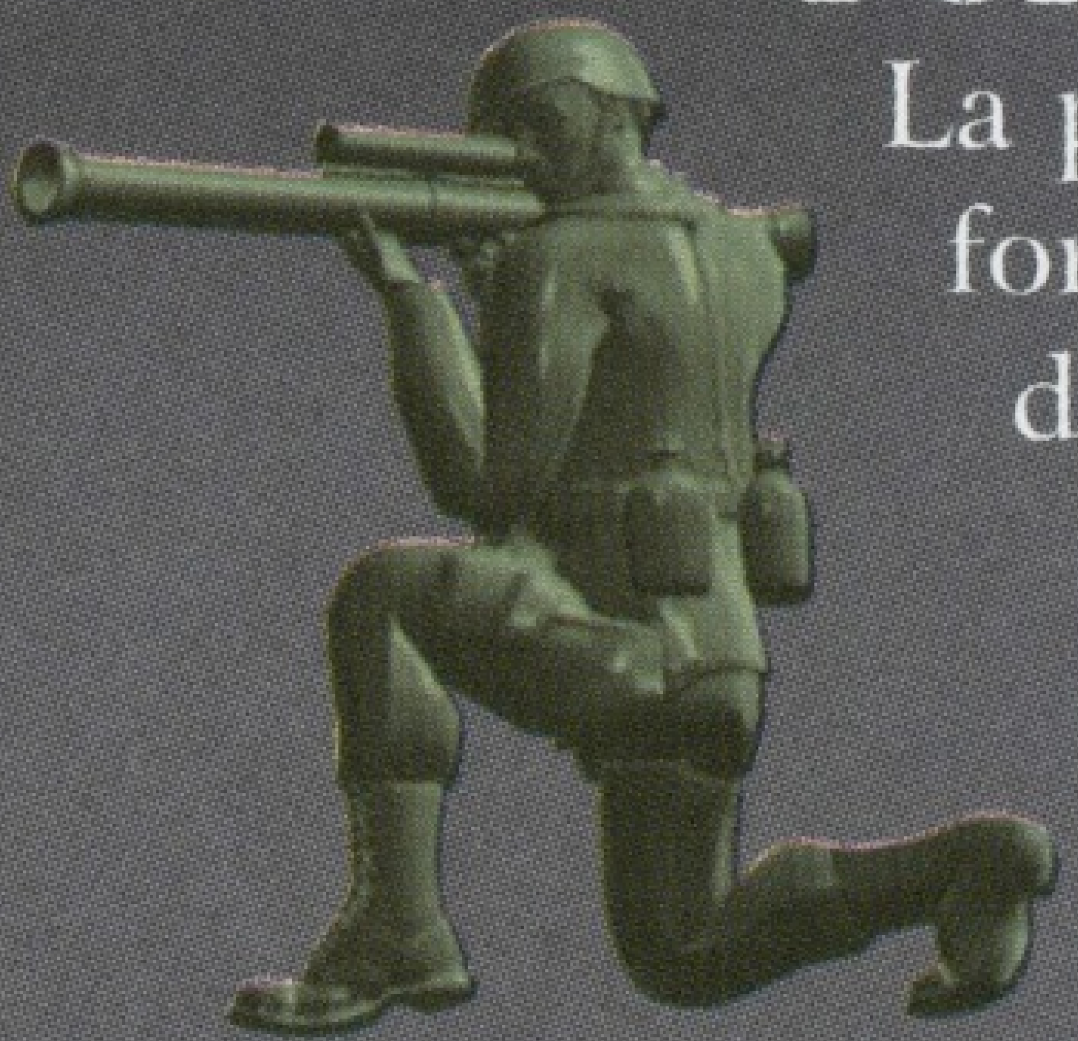
Le fusilier manie parfaitement son arme et peut être appelé dans la plupart des situations pour abattre des ennemis situés pratiquement à la limite de son champ visuel.

GRENADIER



Le grenadier est spécialisé dans la destruction de masse. Bien que ses actions offensives soient un peu plus lentes que celles d'un fusilier, il peut détruire d'un seul coup un groupe entier de soldats. Il est particulièrement utile contre les opposants retranchés.

PORTEUR DE BAZOOKA



La puissance de feu du porteur de bazooka est très forte tout en étant ciblée. Même s'il lui faut un peu de temps pour recharger son arme après avoir tiré, il peut détruire la plupart des véhicules en quelques tirs.

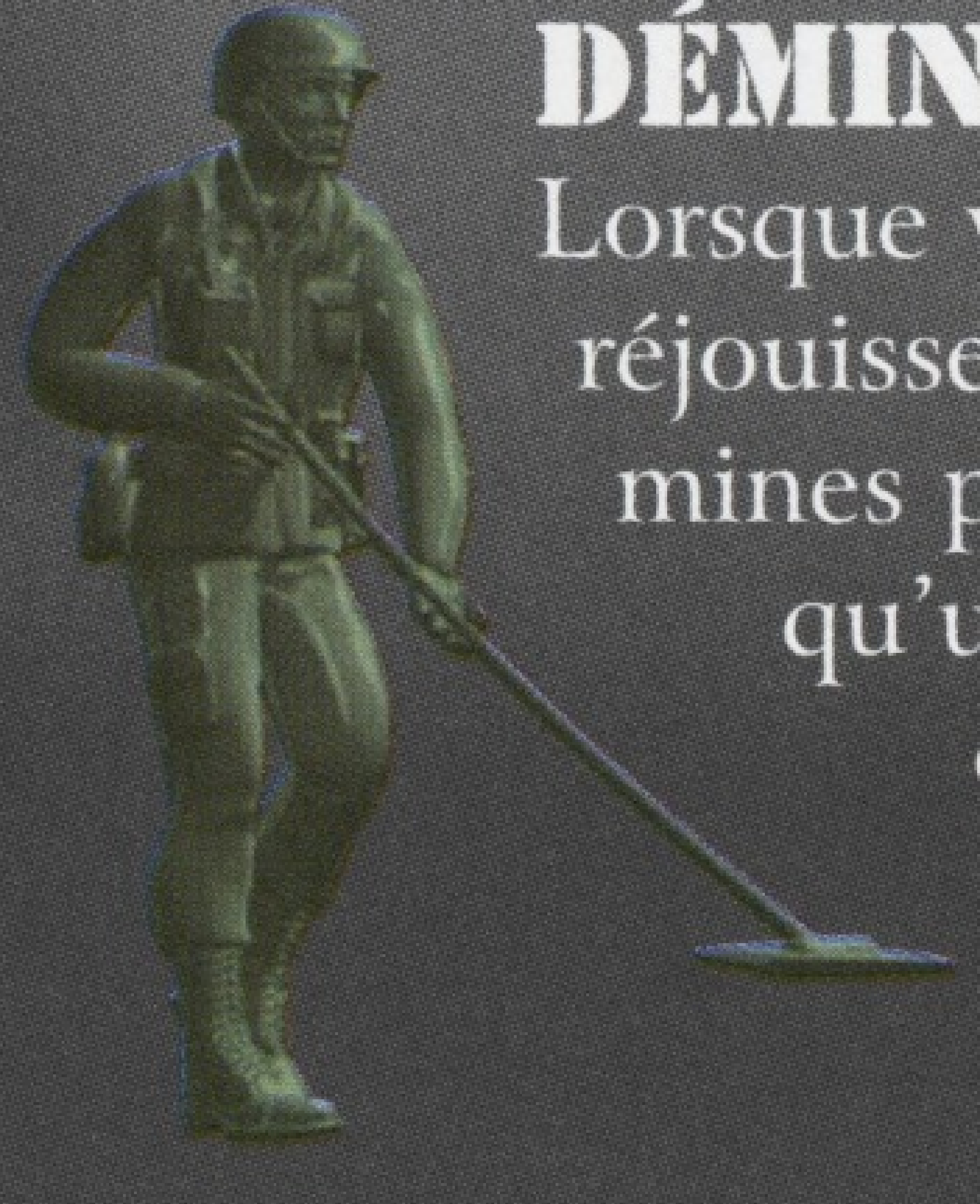
PORTEUR DE MORTIER

Équipé d'une arme transportable hautement destructrice, le porteur de mortier est cependant retardé par le temps nécessaire au rechargement de son arme. Les mortiers doivent uniquement être utilisés contre les cibles retranchées ou stationnaires.

UNITÉS

PORTEUR DE LANCE-FLAMMES

Cet excellent soldat éclairera la nuit. Son arme propulse une solution volatile qui s'enflamme à la sortie du canon. Réfléchissez bien avant de l'utiliser, car tous les éléments en plastique (y compris Sarge) sont inflammables.



DÉMINEUR

Lorsque vous voyez un démineur en plein travail, réjouissez-vous. La neutralisation d'un champ de mines peut prendre du temps mais n'oubliez pas qu'une seule mine peut terrasser tout un groupe de soldats et propulser des morceaux de plastique partout.

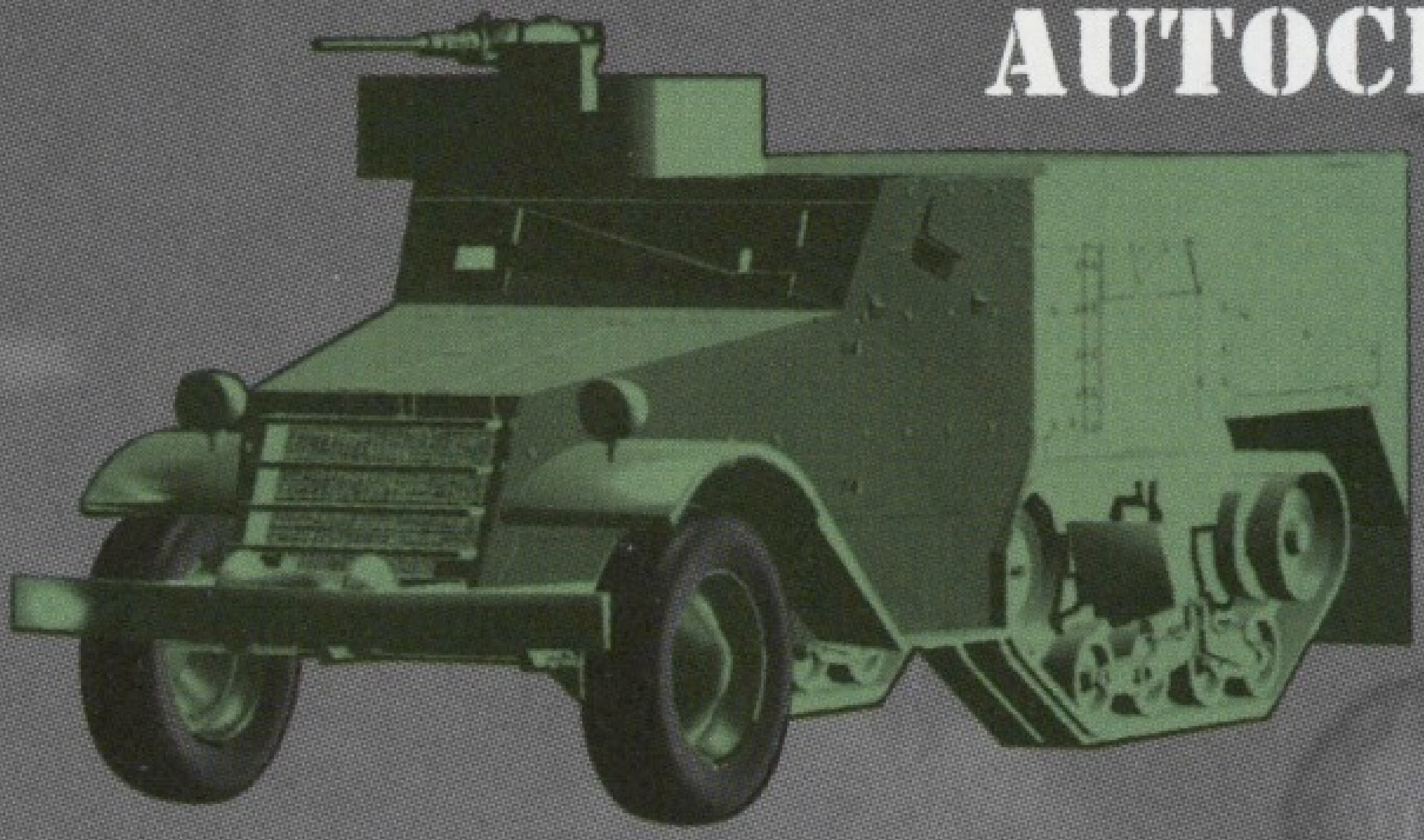
VÉHICULES

Les commandes utilisées pour manier les véhicules diffèrent un peu de celles employées pour Sarge. Les touches directionnelles permettent de diriger les véhicules ; si l'une des touches n'est pas répertoriée, cela signifie qu'elle ne fonctionne pas. Pour entrer dans un véhicule, marchez simplement dessus. Pour en sortir, appuyez sur la touche □, △ ou ○.

JEEP

Votre véhicule tout-terrain de base, équipé d'une mitrailleuse.

Touche L2	Pour faire tourner l'arme vers la gauche
Touche R2	Pour faire tourner l'arme vers la droite
Touche R1	Caméra de combat
Touche ✕	Pour tirer



AUTOCHENILLE

L'autochenille peut transporter quatre hommes et est équipée d'une mitrailleuse.

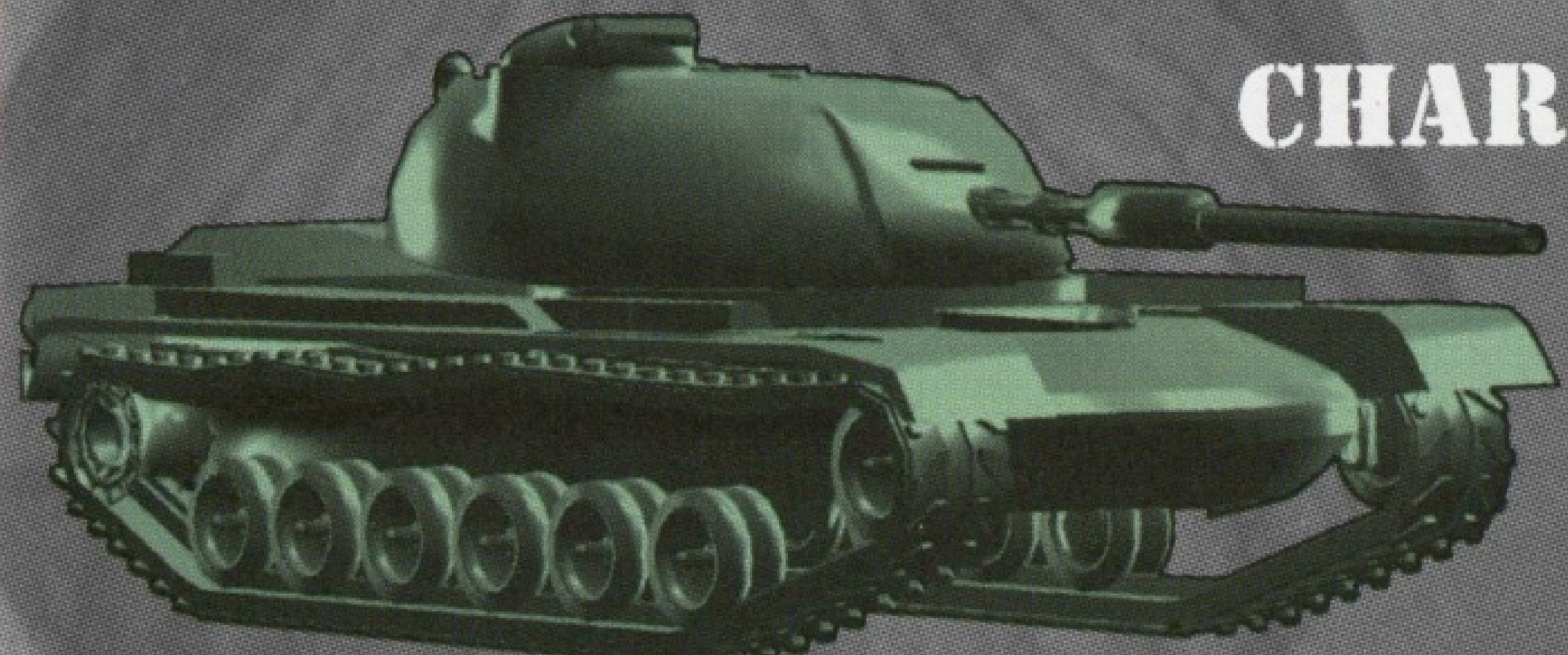
Touche L2	Pour faire tourner l'arme vers la gauche
Touche R2	Pour faire tourner l'arme vers la droite
Touche R1	Caméra de combat
Touche ✕	Pour tirer

VÉHICULES

CAMION CARGO

Le camion cargo peut transporter de gros volumes, mais il n'est ni blindé ni armé ; par conséquent, seules les touches directionnelles fonctionnent.

CHAR



Chaque char transporte une arme principale de 105 mm et une arme de protection.

Touche L2	Pour faire tourner l'arme vers la gauche
Touche R2	Pour faire tourner l'arme vers la droite
Touche R1	Caméra de combat
Touche R1+touche directionnelle ⬆	Viser vers le bas
Touche R1+touche directionnelle ⬇	Viser vers le haut
Touche ⊗	Tirer

BONUS

Sarge récupère automatiquement des bonus dès qu'il passe dessus, même dans un véhicule.

BONUS D'ARMES

GRENADES

C'est la fête pour Sarge dès qu'il a une caisse de grenades entre les mains. N'hésitez pas à les utiliser, mais sachez qu'elles sont plus efficaces contre les cibles non blindées. Elles permettent à Sarge d'effectuer des tirs indirects.

BAZOOKA ET MUNITIONS

On est plutôt content de le trouver dans la cambrousse, mais le bazooka doit être utilisé avec soin. Il s'agit d'une arme de moyenne portée.

MORTIER ET MUNITIONS

C'est ce qu'il vous faut lorsque vous devez effectuer des tirs de suppression indirects ou détruire un campement ennemi.

BONUS

LANCE-FLAMMES ET MUNITIONS

Le lance-flammes est une arme terrible et la chaleur intense qu'elle dégage est à double tranchant. Il n'est pas recommandé d'utiliser le lance-flammes sur un terrain très boisé.

MINES

Si vous voulez tendre un piège à l'ennemi, rien ne vaut une caisse de mines. Elles pourront même arrêter un char sur sa lancée !

EXPLOSIFS

Parfaite pour capturer les tours de contrôle et les postes d'observation ennemis, chaque caisse d'explosifs contient suffisamment d'explosifs plastiques pour démolir un petit bâtiment.

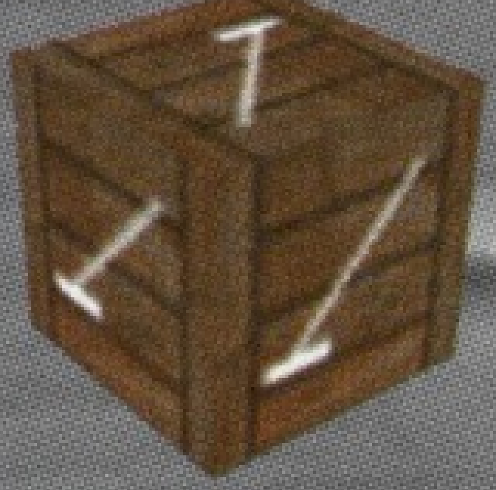
FUSIL AUTOMATIQUE

La cadence de tir plus rapide du fusil automatique par rapport au fusil par défaut de Sarge en fait une arme un peu plus efficace.

BONUS

RECONNAISSANCE

La reconnaissance aide Sarge à analyser la disposition du terrain et lui indique la position des troupes ennemies pendant dix secondes.



DÉMINEUR

Cette caisse contient un détecteur de métaux pour effectuer des opérations de déminage, qui peut être utilisé indéfiniment. Il ne fera jamais défaut en cours de mission.

BONUS SANTÉ

Les bonus santé ne peuvent pas être stockés ; ils doivent être utilisés immédiatement.

PACK MÉDICAL

Sarge utilise automatiquement ce bonus lorsqu'il passe dessus. Sa santé atteint alors le plus haut niveau possible.

TROUSSE DE SECOURS

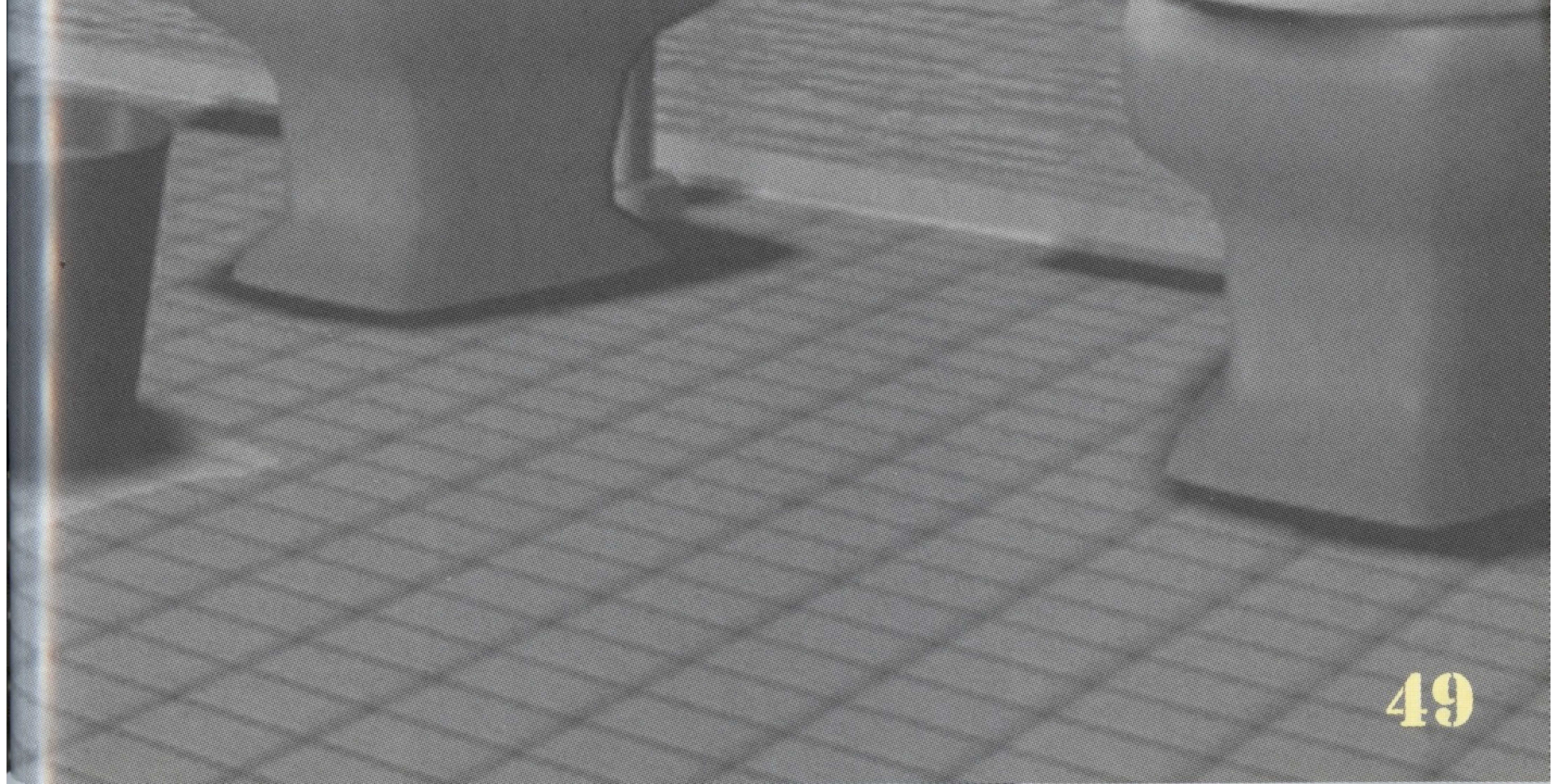
Le bonus Premiers secours permet à Sarge de récupérer jusqu'à 1/3 de sa condition physique. Les bonus Premiers secours n'offrent cependant pas tous la même capacité de guérison.

SUPPORT CLIENT 3DO EUROPE

SITE WEB
Rendez vous à l'adresse www.3DOEurope.com/support pour obtenir des informations et des nouvelles de dernière minute, des réponses aux FAQ, trouver des liens vers les sites web des fabricants de matériel, ainsi que les mises à jour les plus récentes

TÉLÉPHONE
Appelez le 08 36 68 30 20 .
2,23FF/mn

ADRESSE INFOGRAMES FRANCE
Service Hotline
Le Coteau de Saone Bat. E
4, rue des Draperies
69 450 St Cyr au Mont d'Or cedex



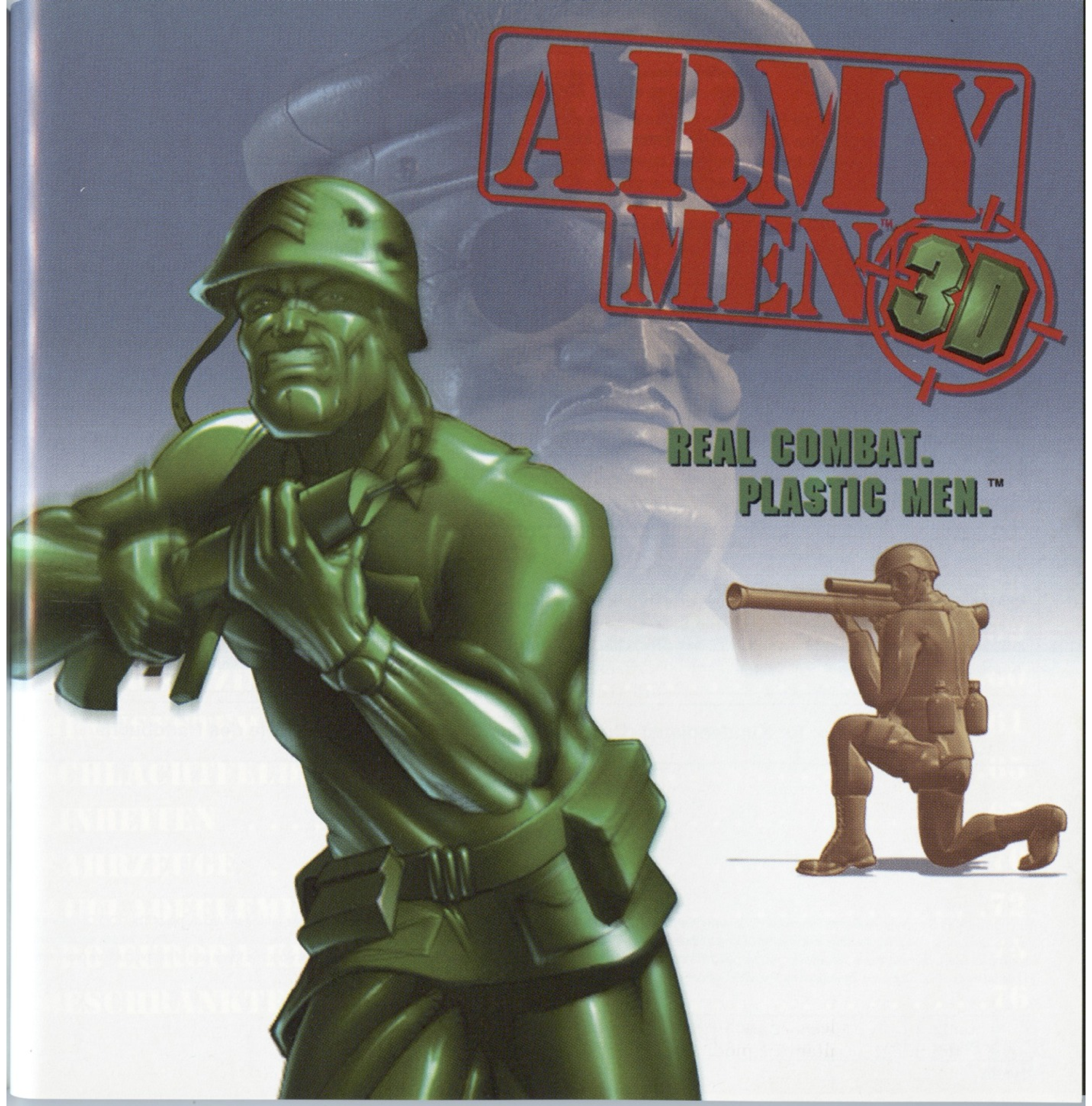
3DO EUROPE LTD.
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

3DO Europe Ltd. ("3DO") garantit à l'acheteur d'origine de ce logiciel 3DO que le support physique sur lequel le programme informatique a été enregistré ne contiendra aucun vice matériel ou de fabrication pendant quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat, dans le cadre de l'utilisation normale recommandée. Le logiciel 3DO enregistré sur ce support est fourni "en l'état", sans garantie expresse ou implicite d'aucune sorte, et 3DO ne pourra pas être tenu responsable en cas de pertes ou de dommages éventuels résultant de l'utilisation ou de l'inaptitude à utiliser ce logiciel 3DO. L'entière responsabilité de 3DO et le seul recours de l'acheteur d'origine en cas de manquement à toute garantie expresse ou implicite seront limités, au choix de 3DO, soit à remplacer, soit à réparer gratuitement tout support défectueux à condition que le logiciel 3DO concerné soit restitué dans son état d'origine à l'endroit où il a été acheté pendant la période de garantie de 90 jours, avec une copie d'un reçu daté ou une autre preuve d'achat. La garantie mentionnée ci-dessus n'est pas applicable et sera considérée comme nulle si tout défaut de ce logiciel 3DO survient suite à un accident, une négligence, une utilisation déraisonnable ou abusive, ou à toute autre cause sans rapport avec des vices matériels ou de fabrication.

LA GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS VIENT REMPLACER EXPRESSEMENT TOUTE AUTRE GARANTIE, ET 3DO NE SERA PAS TENU DE RESPECTER TOUTE AUTRE DECLARATION OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT. TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES QUI NE PEUVENT PAS ETRE EFFECTIVEMENT EXCLUES, Y COMPRIS, MAIS DE FACON NON EXCLUSIVE, TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE QUALITE, D'ADEQUATION A UN USAGE PARTICULIER ET/OU D'ABSENCE DE CONTREFACON, SONT LIMITEES A LA PERIODE DE 90 JOURS MENTIONNEE CI-DESSUS. 3DO NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENU RESPONSABLE EN CAS DE DOMMAGES ACCIDENTELS, CONSECUTIFS, PARTICULIERS ET/OU AUTRES DOMMAGES DE QUELQUE SORTE OU DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT RESULTANT DE L'ACHAT, DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE L'INAPTITUDE A UTILISER CE LOGICIEL 3DO. LA GARANTIE MENTIONNEE CI-DESSUS VOUS ACCORDE DES DROITS JURIDIQUES SPECIFIQUES ET VOUS POUVEZ BENEFICIER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURISDICTION A L'AUTRE.

Ce logiciel 3DO, la documentation qui l'accompagne et tout autre document associé sont protégés par les lois et les conventions internationales relatives aux droits d'auteur en vigueur au Royaume-Uni et dans d'autres pays, ainsi que par d'autres lois et conventions internationales sur la propriété intellectuelle. Toute reproduction, traduction, modification, stockage sur un système d'archivage, location, leasing, prêt, diffusion, transmission et/ou utilisation publique constitue une violation des lois en vigueur et est strictement interdite sans avoir obtenu au préalable la permission écrite de 3DO Europe Ltd. ou de sa maison mère, The 3DO Company. Tous droits réservés.

3DO a fait tout son possible pour que le manuel destiné à l'utilisateur final et les documents promotionnels relatifs à ce logiciel 3DO correspondent précisément au logiciel. Cependant, en raison des améliorations et des mises à jour constantes apportées aux produits 3DO, 3DO ne peut pas garantir l'exactitude des documents imprimés après leur date de publication. 3DO exclut toute responsabilité, qu'elle soit délictuelle, contractuelle ou autre, en cas de pertes et/ou dommages résultant d'inexactitudes ou d'informations contenues dans le manuel et/ou les documents promotionnels, y compris, mais de façon non exclusive, toute perte ou dommage résultant de modifications, erreurs ou omissions concernant ces éléments.


ARMY MEN™ 3D
REAL COMBAT.
PLASTIC MEN.™

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD-ROM für die PlayStation® Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD-ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD-ROM zu berühren. Die CD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD-ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf, und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD-ROM, da diese zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

• Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. • Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum, und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
• Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

PIRATERIE

Die unerlaubte Reproduktion des Spiels, sei es ganz oder teilweise, sowie das unerlaubte Verwenden von eingetragenen Warenzeichen sind rechtswidrig. PIRATERIE schadet dem Verbraucher ebenso wie den rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern. Wenn Sie vermuten, daß dieses Spiel eine unrechtmäßige Kopie ist oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßige Kopien haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundendienst. Die Nummer finden Sie hinten in diesem Handbuch.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

© 2000 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Army Men, Real Combat. Plastic Men., and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by The 3DO Company. Developed by The 3DO Company.

1 or 2 Player | Memory Card 1 blocks | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-02378

ARMY MEN 3D

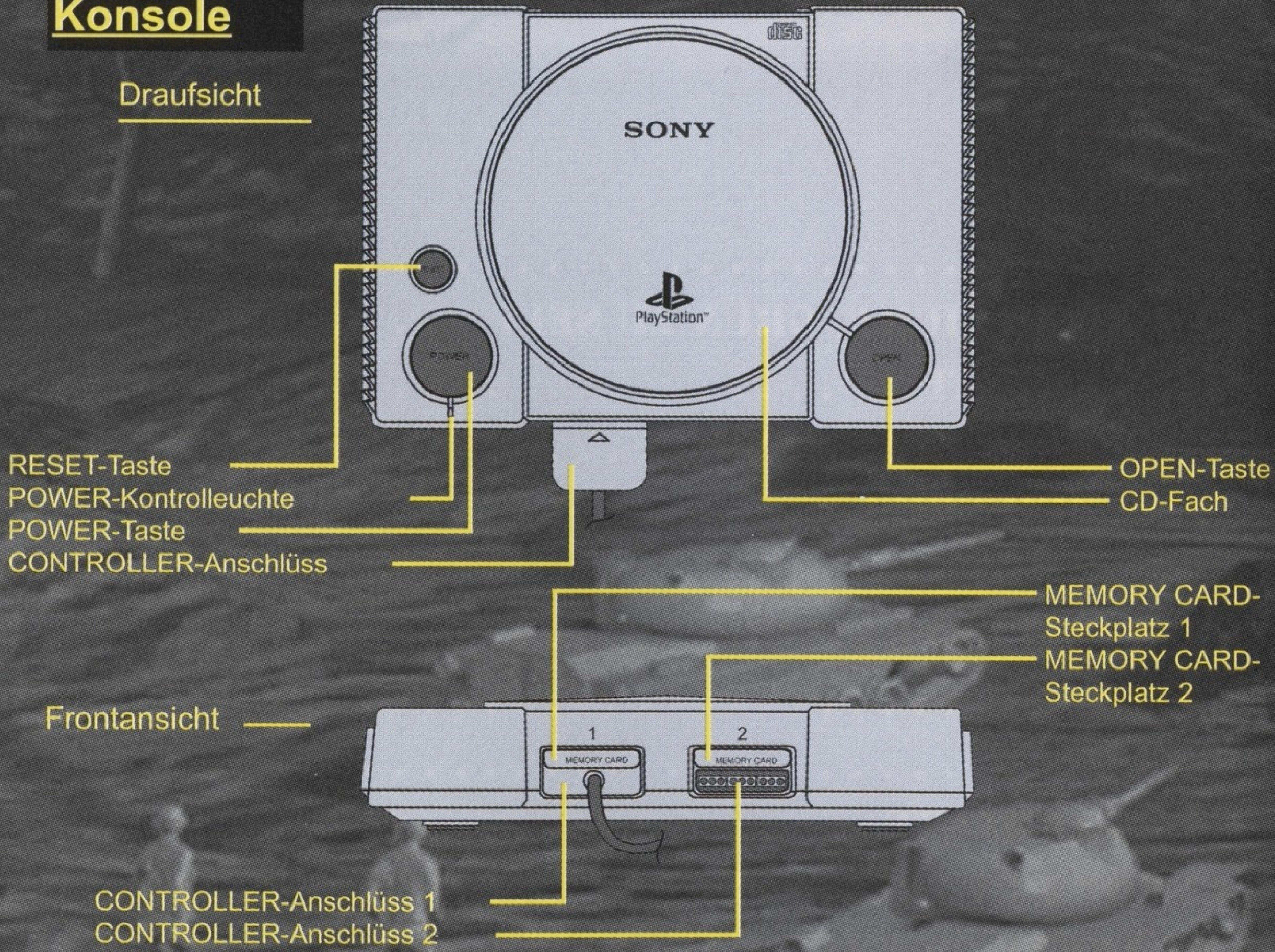
INHALT

SETUP 54
ES IST NICHT LEICHT, GRÜN ZU SEIN 56
STEUERELEMENTE 58
HINWEISE ZUR STEUERUNG .59
HINWEISE ZUM SPIEL 60
MENÜSYSTEM 61
SCHLACHTFELDSTRATEGIE 65
EINHEITEN 67
FAHRZEUGE 70
AUFLADEELEMENTE 72
3DO EUROPA KUNDENSUPPORT 75
BESCHRÄNKTE 90-TAGE-GARANTIE 76

SETUP

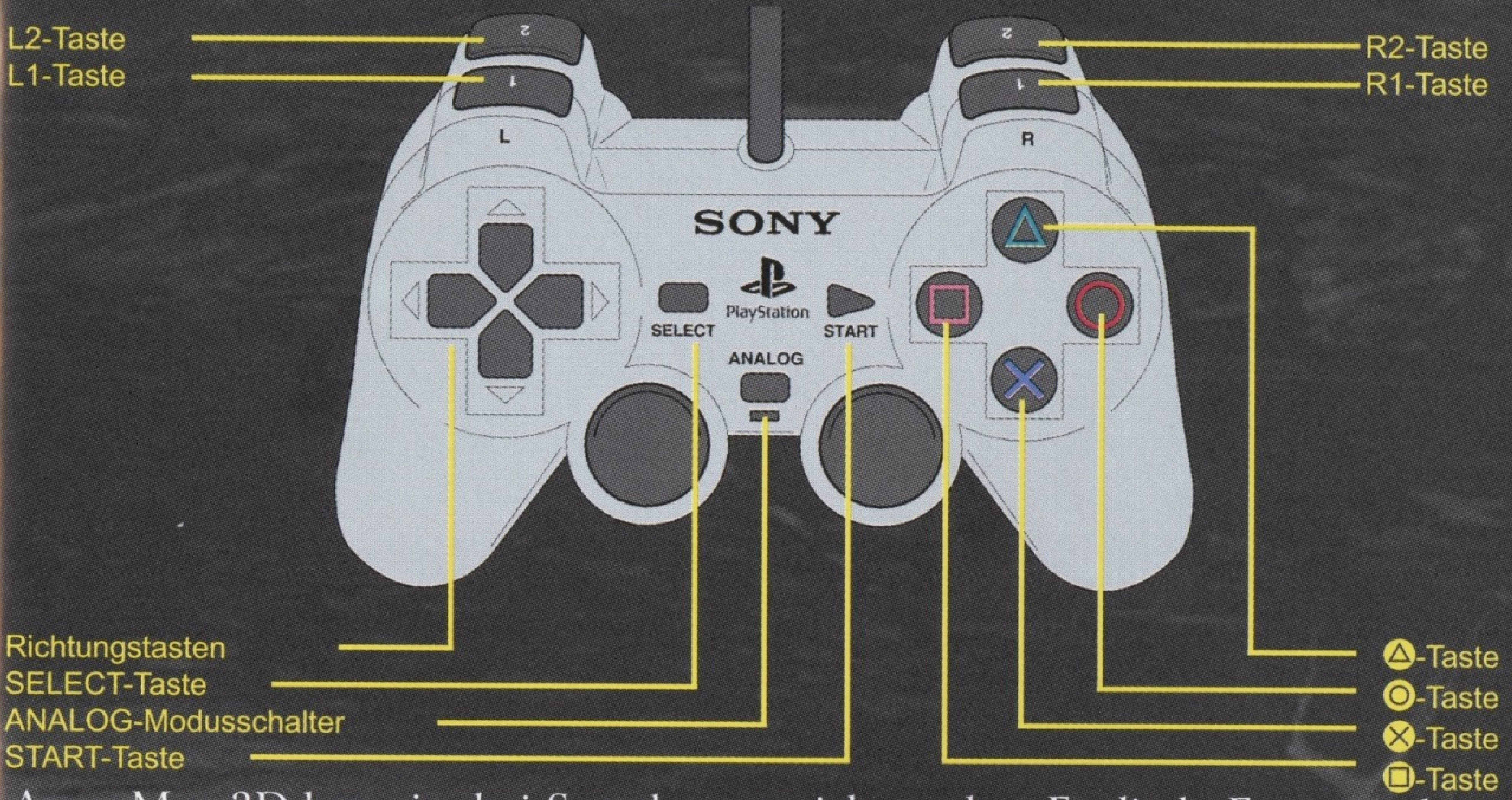
Richte die PlayStation®-Konsole entsprechend den Anweisungen in der Bedienungsanleitung ein. Achte darauf, daß die PlayStation ausgeschaltet ist, bevor du eine CD einlegst oder herausnimmst. Lege die Army Men™ 3D-CD ein, und schließe das CD-Fach. Schließe die Controller an, und schalte die PlayStation-Konsole ein. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um ein Spiel zu starten.

Konsole



Controller

(Abb. zeigt Analog Controller (DUAL SHOCK™-Controller))



Army Men 3D kann in drei Sprachen gespielt werden: Englisch, Französisch und Deutsch. Um die gewünschte Sprache einzustellen, wähle im Hauptmenü das Menü "Optionen". Mit dem Befehl "Language" im Menü "Optionen" kannst du festlegen, ob du das Spiel in "English", "Français" oder "Deutsch" spielen möchtest. Sobald du wieder zum Menü "Optionen" zurückkehrst, werden die verschiedenen Menübildschirme in der ausgewählten Sprache angezeigt. Falls eine MEMORY CARD eingesetzt ist, wird die ausgewählte Sprache beim Speichern eines erledigten Auftrags gespeichert. Ist keine MEMORY CARD eingesetzt, musst du bei jedem Start des Spiels die Sprache erneut auswählen.

ES IST NICHT LEICHT, GRÜN ZU SEIN

Ein kalter Wind blies dem neuesten Mitglied der Gruppe ins Gesicht. Er hatte nicht gehört, dass Sarge sich von hinten näherte, und wäre fast aus seinen grünen Plastikstiefeln gesprungen, als Sarge ihm auf die Schulter klopfte. "Spring vom Feuer weg, wenn du springen musst, Junge," knurrte Sarge. Lange schwiegen der Rekrut und der ergraute Sergeant. Von den feindlichen Lagern in der Ferne trug die feuchtkalte Brise Geräusche herüber.

"Ich ... ich sag es ja nicht gerne, Sarge," sagte der Rekrut mit zitternder Stimme, "aber ich habe Angst."

"Mein Sohn," sagte Sarge, "jeder, der vor einer Schlacht behauptet, er habe keine Angst, ist entweder ein Narr oder ein Lügner. Du hast es gut, Junge. Du kennst noch keine wirkliche Angst."

Der Junge dachte einige Zeit nach und sagte dann: "Das heißt also, du fürchtest dich auch, nicht wahr?"

"Du solltest mich nicht so wörtlich nehmen, Soldat," sagte Sarge.

"Ich habe mich immer gefragt, Sarge, was die anderen Armeen so böse macht? Besonders die Braunen?"

"Sie sind nicht böse, mein Junge," sagte Sarge, "weil sie alle beherrschen und alles an sich reißen möchten. Ich denke, sie sind einfach so. Es ist ein dummer Fehler in ihrem Charakter, für den sie nichts können. Deshalb ist es besser für sie, wenn sie tot sind."

"Aber wir haben es nicht nur mit den Braunen zu tun," fuhr Sarge

fort, "obwohl sie am stärksten und aggressivsten sind. Es gibt auch noch die Grauen und Blauen. Die Grauen sind ein Guerilla-Haufen, der kurz zuschlägt und sich dann schnell zurückzieht. Als ich klein war, jagte mir mein Vater abends mit Geschichten über die Grauen Angst ein. Man muss die Grauen nicht mögen, aber man muss sie respektieren.

"Die Blauen dagegen sind elende Feiglinge. Sie können besser schleichen als kämpfen. Sie legen dich eher aus dem Hinterhalt um, als dass sie dich im offenen Kampf töten. Die Braunen haben sich mit den Blauen zusammengetan, weil sie sie als Kuriere, Saboteure und Spione gebrauchen können."

"Es gibt so viele von ihnen, Sarge," sagte der Junge. "Drei Armeen gegen eine Armee von uns. Wir haben keine Chance, Sarge! Wir sind so gut wie tot! Tot, sag ich dir!"

"Sie sind keine Supermänner, Junge," knurrte Sarge. "Sie sind noch nicht einmal unzerbrechlich. Sie schmelzen genauso wie alle anderen. Und bedenke, sie arbeiten nicht zusammen, jedenfalls nicht für lange. Es sind nicht wir nur gegen sie, sondern wir gegen sie gegen sie gegen sie."

Aber Sarge hatte dem Soldat nicht die ganze Wahrheit erzählt, und ihm war nicht wohl dabei zu lügen. Sarge konnte sich nicht länger zurückhalten.

"Aber da ist noch etwas, das ich dir noch nicht erzählt habe, Junge. Wir haben den Auftrag, nach etwas zu suchen – etwas sehr Mächtigem. Niemand weiß genau, was es ist. Es ist irgendein mächtiger Hokuspokus, das ist alles, was ich weiß, und wir können nicht zulassen, dass die Braunen es zuerst in die Hände kriegen. Die würden womöglich sonstwas damit anstellen."

Der Junge versank wieder in Gedanken. "Ich glaube," sagte er, "sie würden etwas Fürchterliches damit tun."

"Allmählich kapierst du's, Junge," sagte Sarge. "Wir machen noch einen ordentlichen Plastiksoldaten aus dir."

STEUERELEMENTE

Befindet sich der Analog Controller (DUAL SHOCK) im Analogmodus (LED: rot), emuliert der linke Stick die Funktionen der Richtungstasten. Die Steuerung der einzelnen Fahrzeuge weist geringe Unterschiede auf. Informationen über die Fahrzeugsteuerung findest du im Abschnitt "Fahrzeuge" auf Seite 18.

HINWEISE ZUR STEUERUNG

Es gibt drei voreingestellte Controller-Konfigurationen. Spiele damit, um festzustellen, welche dir am besten liegt. Die folgenden Hinweise gelten für die Standardkonfiguration (Konfig 1).

Um zu rollen, drücke die L2-Taste + Richtungstaste ← / →. Du kannst in jeder Position rollen – stehend, kniend oder flach ausgestreckt.
Um dich flach auszustrecken, drücke die R2-Taste + Richtungstaste ↑.
Um zu knien, drücke die R2-Taste + Richtungstaste ↓. Wenn du die R2-Taste + Richtungstaste ↓ nochmals drückst, streckst du dich flach aus.

Um die Gefechtskamera zu verwenden, drücke die R1-Taste + Richtungstaste ← / →. Der Bereich vor dir wird dann vergrößert dargestellt. Das ist besonders nützlich, wenn Sarge mit dem Rücken zu einer Wand oder einem großen Gegenstand steht. Beachte, dass Sarge in der Gefechtskameraansicht nur gehen und nicht laufen kann.

Um dich zu ducken, drücke die L1-Taste. Sarge nimmt daraufhin den Kopf etwa auf Schulterhöhe, wodurch er zusätzliche Deckung erhält. Dies ist nur möglich, wenn Sarge steht oder kniet. Sarge kann sich nicht vorwärts oder rückwärts bewegen, während er sich duckt, aber er kann rollen.

Drücke Schnelle Drehung (die ◎-Taste) + Richtungstaste ← / → , um Sarge schnell zu drehen.

HINWEISE ZUM SPIEL

Optionsdaten werden beim Start automatisch geladen, vorausgesetzt, die MEMORY CARD mit den entsprechenden Daten befindet sich im MEMORY CARD Steckplatz 1. Wird eine MEMORY CARD mit mindestens einem freien Block eingesetzt, wird das Spiel automatisch gespeichert. Ein gespeichertes Spiel wird mit neuen Daten überschrieben, wenn du einen Auftrag erledigt hast oder ein neues Spiel beginnst. Wird keine MEMORY CARD gefunden, wird das Spiel angehalten, und du wirst aufgefordert, es erneut zu versuchen oder ohne Speichern fortzufahren. Ist die MEMORY CARD voll, erhältst du die Möglichkeit, einen Block auf der MEMORY CARD zu löschen. Wenn du während des Spiels die START-Taste drückst, wird das Menü "Pause" eingeblendet. Du kannst die Instruktionen für den Auftrag erneut lesen, Audio-Optionen ändern oder das aktuelle Spiel beenden. Wenn du "Beenden" wählst, kannst du zwischen Ja und Nein wählen (falls du versehentlich "Beenden" gewählt hast). Der Titelbildschirm wird auch dann wieder angezeigt, wenn du die SELECT-Taste gedrückt hältst und die START-Taste zwei Sekunden lang drückst.

Die strategische Karte (SELECT-Taste) zeigt dir eine Übersicht über den Auftrag und deine relative Position. Die Elemente auf der strategischen Karte sind keine Auftragsziele, sondern dienen lediglich der Information. Gelegentlich wirst du Truppen finden, die auf Befehle warten. Dann wird das Symbol "Gruppe befehligen" im Inventar angezeigt. Wenn du das Inventarelement verwendest, wird ein Popup-Menü angezeigt. Wähle mit den Richtungstasten Nach oben/Nach unten und der ⊗-Taste entweder "Folgt mir" oder "Verteidigen". Im Trainingslager kannst du dich mit den Fähigkeiten von Sarge vertraut machen und Probefahrten mit allen Fahrzeugen unternehmen. Du solltest dieses Training unbedingt ausführen.

MENÜSYSTEM

Verwende die Richtungstasten ↑/↓, um Optionen zu markieren, und die ⊗-Taste, um eine Option zu aktivieren. Wenn du zum vorherigen Bildschirm zurückkehren möchtest, drücke die △-Taste.

HAUPTMENÜ

TRAININGSLAGER – Trainingsauftrag, in dem du dich mit der Steuerung und den Elementen des Spiels vertraut machen kannst. Neue Spieler sollten unbedingt das Trainingslager aufsuchen.

NEUES SPIEL – Startet einen neuen Feldzug.

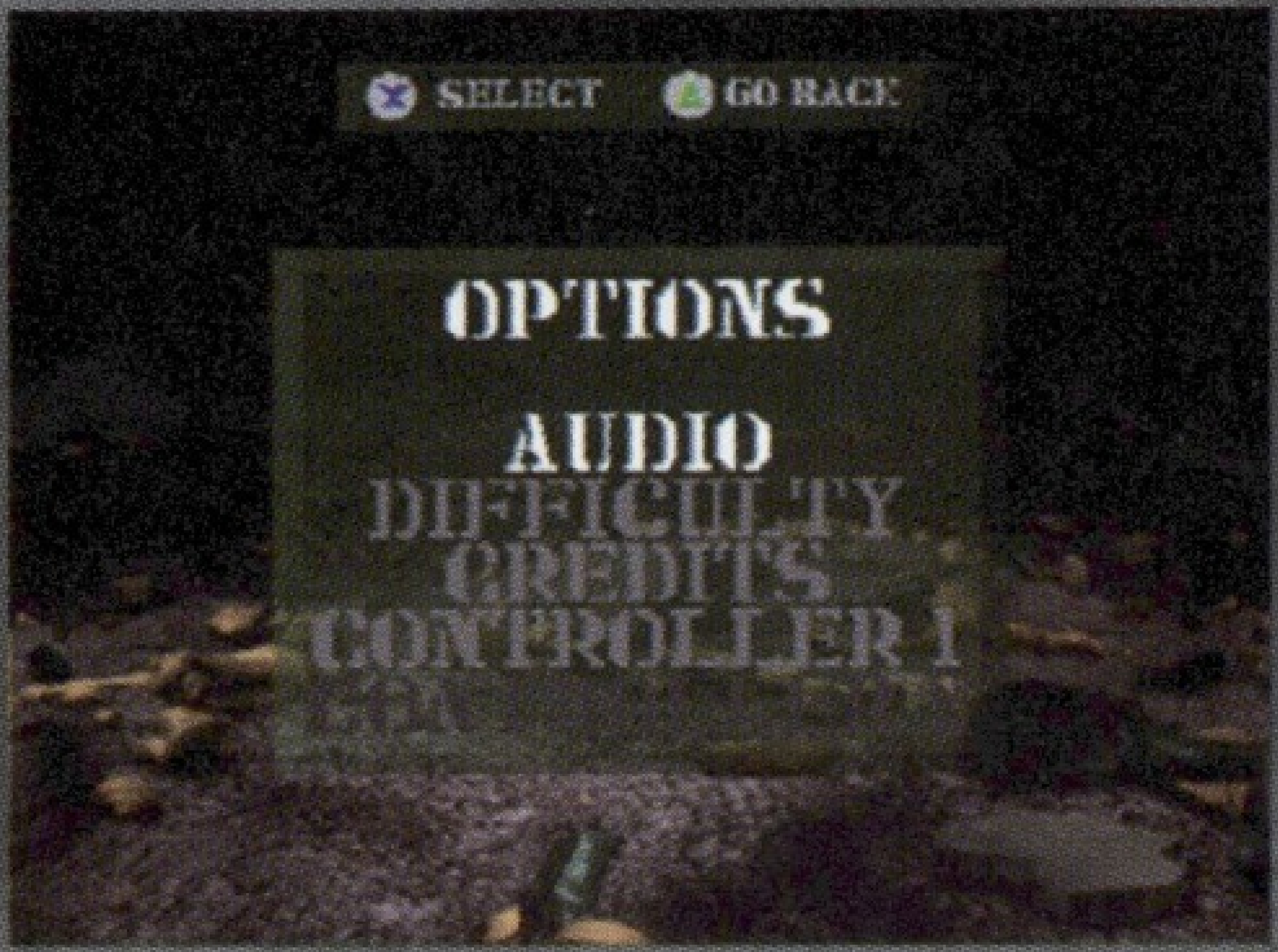
OPTIONEN – Damit gelangst du zum Menü "Optionen", in dem du Spieleinstellungen ändern kannst. Im Abschnitt "Menü Optionen" auf Seite 62 findest du Erläuterungen dazu.

2 SPIELER – Startet ein Spiel für 2 Spieler. Erläuterungen dazu findest du weiter unten auf den Seiten 63-64.

SPIEL LADEN – Lädt ein gespeichertes Spiel von einer MEMORY CARD.

MENÜSYSTEM

MENÜ OPTIONEN



AUDIO – Hier kannst du die Lautstärke von Ton und Musik ändern und Stereo bzw. Mono einschalten. Markiere die entsprechenden Optionen mit den Richtungstasten ⬅ / ➡.

SCHWIERIGKEITSGRAD – Wähle "Einfach", "Normal" oder "Schwierig".

NACHSPANN – Hier siehst du, wer an diesem tollen Spiel mitgearbeitet hat!

CONTROLLER 1 – Ändere die Konfiguration, Kalibrierung* und Vibrationsoptionen für den Controller, der mit dem Controller-Anschluss 1 verbunden ist. Dazu muss dort ein Controller angeschlossen sein!

CONTROLLER 2 – Ändere die Konfiguration, Kalibrierung* und Vibrationsoptionen für den Controller, der mit dem Controller-Anschluss 2 verbunden ist (falls vorhanden).

*-Gilt nur für Analog Controller im Analogmodus (LED: rot).

**-Gilt nur für Analog Controller (DUAL SHOCK).

MENÜSYSTEM

MENÜ FÜR SPIEL MIT 2 SPIELERN

NEUES SPIEL – Startet ein neues Spiel zum Erobern der Fahne, Grüne Armee gegen Braune Armee. Ziel ist es, in die Basis des Feindes einzudringen, seine Fahne zu nehmen (indem du einfach zum Fahnenmast rennst) und seine Fahne zu deinem eigenen Fahnenmast zu bringen. Dabei werden die folgenden Menübildschirme angezeigt.

KARTE WÄHLEN – Wähle den Geländetyp, auf dem du spielen möchtest.

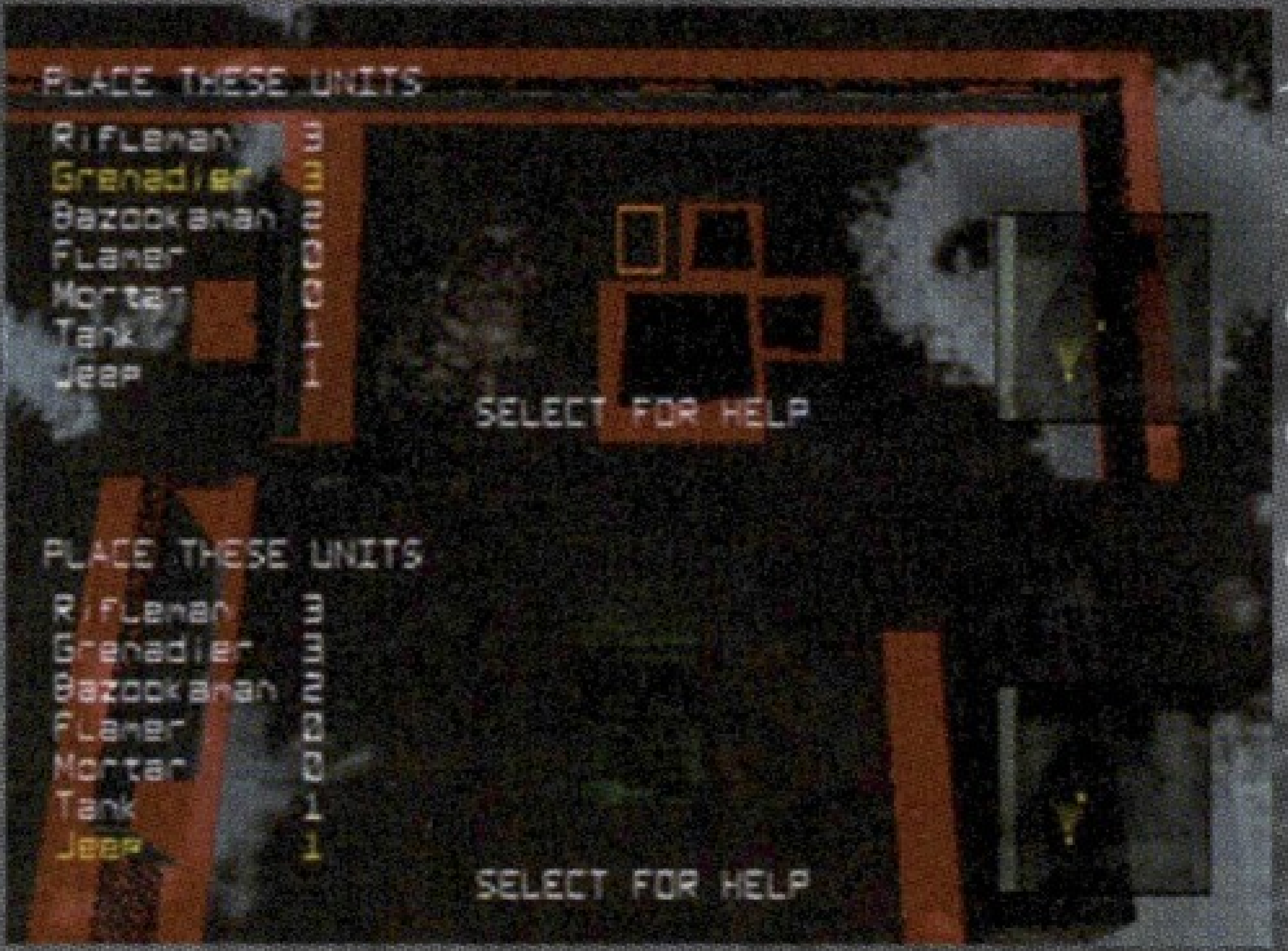
EINHEITEN PLATZIEREN – Jede/r Spieler/in platziert seine/ihre Einheiten auf der Karte.
Dies wird auf der nächsten Seite beschrieben.

SPIEL LADEN – Lädt ein gespeichertes Spiel von einer Memory Card.

***Hinweis: Die Karte "Santa Plastico" ist eine Schnellstartkarte. Es gibt keinen Setup-Bildschirm, und du gelangst direkt zum Spiel.

MENÜSYSTEM

PLATZIEREN VON EINHEITEN IN EINEM SPIEL FÜR 2 SPIELER



Auf der linken Seite des Bildschirms wird eine Liste verfügbarer Einheiten angezeigt, und in der Mitte des Bildschirms erscheint ein orangefarbenes Feld. Wähle die gewünschte Art der Einheit mit der △- bzw. ✕-Taste. Mit den Richtungstasten kannst du dich auf der Karte bewegen. Wenn du eine Einheit platzieren möchtest, musst du festlegen, ob die Einheit angreifen oder sich verteidigen soll. Ist es eine Einheit, die sich verteidigt, bleibt sie an Ort und Stelle. Handelt es sich um eine Angriffseinheit, jagt sie den Feind, sobald sie diesen erspäht hat. Um eine sich verteidigende Einheit zu platzieren, drücke die □-Taste. Um eine Angriffseinheit zu platzieren, drücke die ○-Taste. Einheiten können nicht in den roten Bereichen platziert werden. Wenn alle Einheiten platziert sind, wird das Spiel automatisch gestartet.

Army Men 3D kann in drei Sprachen gespielt werden: Englisch, Französisch und Deutsch. Um die gewünschte Sprache einzustellen, wähle im Hauptmenü das Menü "Optionen". Mit dem Befehl "Language" im Menü "Optionen" kannst du festlegen, ob du das Spiel in "English", "Français" oder "Deutsch" spielen möchtest. Sobald du wieder zum Menü "Optionen" zurückkehrst, werden die verschiedenen Menübildschirme in der ausgewählten Sprache angezeigt. Falls eine MEMORY CARD eingesetzt ist, wird die ausgewählte Sprache beim Speichern eines erledigten Auftrags gespeichert. Ist keine MEMORY CARD eingesetzt, musst du bei jedem Start des Spiels die Sprache erneut auswählen.

SCHLACHTFELDSTRATEGIE

- Zu Beginn jedes Szenarios solltest du dir die Instruktionen zum Auftrag vollständig durchlesen, damit du die Befehle für Sarge genau verstehst.
- Verwende die strategische Karte! Dort siehst du nicht nur die aktuelle Position von Sarge, sondern auch Informationen über seine Ziele.
- Wie in jeder wirklichen Kampfsituation kommt es in Army Men 3D auf die Strategie an. Dabei gibt es auch kurze Abschnitte mit heftigen Gefechten. Vergiss nicht, der Tod kommt schnell und kann hinter der nächsten Ecke lauern.
- Lerne, Deckungsmöglichkeiten auszunutzen, um die Erfolgschancen von Sarge zu erhöhen.
- Verwende die Funktion "Gefechtskamera", um das Gelände leicht vergrößert zu überblicken.
- Durch Rollen springt Sarge in und aus der Deckung und kann Feinde leicht aus dem Hinterhalt angreifen, ohne sich zu viel zu exponieren.
- Lerne, wie du dich aus vollem Lauf flach hinwerfen kannst. Auf diese Weise kann Sarge Deckungen noch besser ausnutzen.
- Ein erfolgreicher Soldat ist auf Instruktionen zum Auftrag, Karten und Aufklärung angewiesen.
- Wenn alles daneben geht, schieß auf etwas. Das hilft vielleicht nicht, aber du fühlst dich besser.

SCHLACHTFELDSTRATEGIE

- Die Waffen funktionieren nicht alle gleich. Das Abfeuern direkter Schusswaffen wie der Panzerfaust und des automatischen Gewehrs erfordert wenig Nachdenken: einfach zielen und schießen. Indirekte Schusswaffen wie Mörser und Granaten erfordern jedoch ein wenig Geschicklichkeit. Wenn du eine dieser Waffen benutzen möchtest, halte die ≈-Taste gedrückt. Daraufhin erscheint ein Zielfeld auf dem Boden. Dieses Feld bewegt sich auf Sarge zu und von ihm weg und zeigt dir so die Reichweite der Waffe. Wenn du die ≈-Taste wieder loslässt, benutzt Sarge die Waffe. Mit den Richtungstasten ⬅ / ➡ kannst Du Sarge schwenken, um dem Schuss die gewünschte Richtung zu geben. Wenn du die ≈-Taste drückst und eine indirekte Schusswaffe ausgewählt ist, kannst du den Schuss abbrechen, indem du mit dem Daumen entweder auf die √- oder die ç-Taste drückst und die ≈-Taste loslässt.

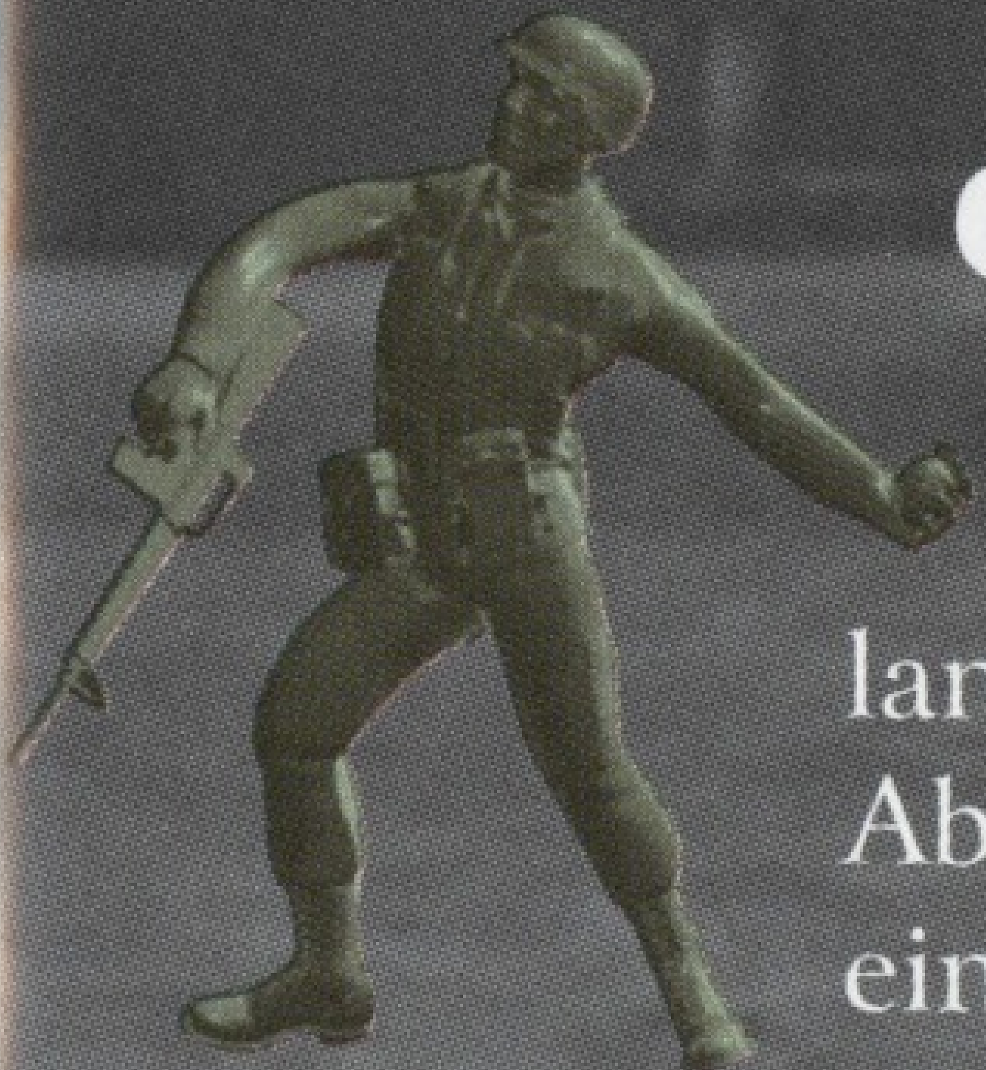
- Im Allgemeinen trifft Sarge mit seinem Gewehr außerordentlich gut. In der Regel kann er Feinde, die er sieht, abschießen. In bestimmten Situationen und Stellungen ist die Zielgenauigkeit von Sarge jedoch beeinträchtigt. Wenn Sarge beispielsweise flach liegt, ist es schwierig für ihn, einen Feind über ihm abzuschießen. Ein flach liegender oder kniender feindlicher Soldat zielt genauer als ein stehender. Dies wirkt sich wiederum auf die Fähigkeiten von Sarge aus. Es kann nicht genug betont werden, wie wichtig es ist, zu verstehen, wie sich Gelände und Stellung auf die Fähigkeiten von Sarge auswirken. Diese Fähigkeiten kannst du am besten im Trainingslager erlernen, wo Sarge nicht von scharfen Schüssen getötet werden kann. Es ist auch hilfreich, sich im Training mit den Befehlen "Gefechtskamera", "Flach ausstrecken" und "Sich ducken" vertraut zu machen.

EINHEITEN

SCHÜTZE

Der Schütze geht sehr geschickt mit seiner Waffe um und kann in den meisten Situationen zu Hilfe gerufen werden. Er schießt fast alle Feinde innerhalb seiner Sichtweite ab.

GRENADIER



Der Grenadier eignet sich für örtlich beschränkte Massenvernichtung. Obgleich er langsamer agiert als ein Schütze, kann er eine ganze Abteilung herannahender Soldaten mit einem einzigen Schuss vernichten. Seine Fähigkeiten lassen sich am besten gegen verschanzte Gegner einsetzen.

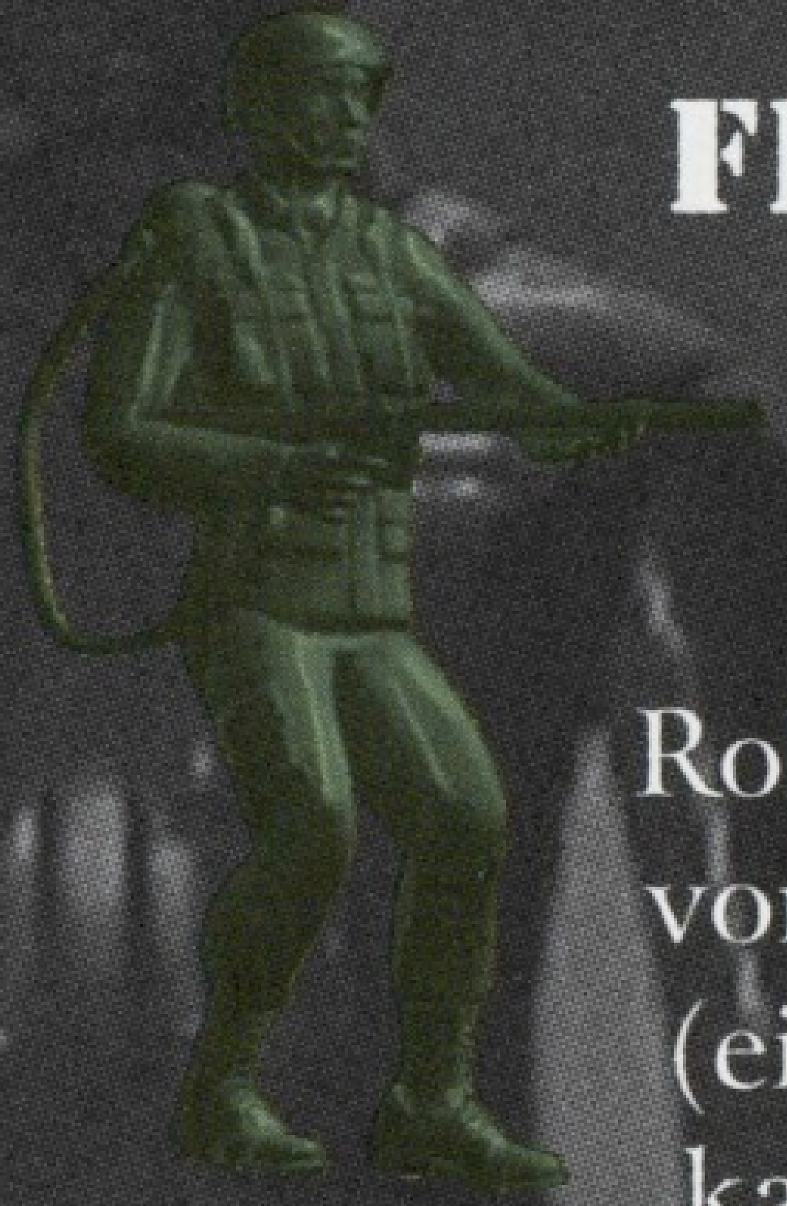
PANZERFAUSTTRÄGER

Der Panzerfaustträger betätigt eine enorme, wenn auch örtlich begrenzte Feuerkraft. Obwohl das Nachladen der Waffe eine gewisse Zeit dauert, kann er die meisten Fahrzeuge durchaus mit wenigen Schüssen zerstören.

MÖRSERSCHÜTZE

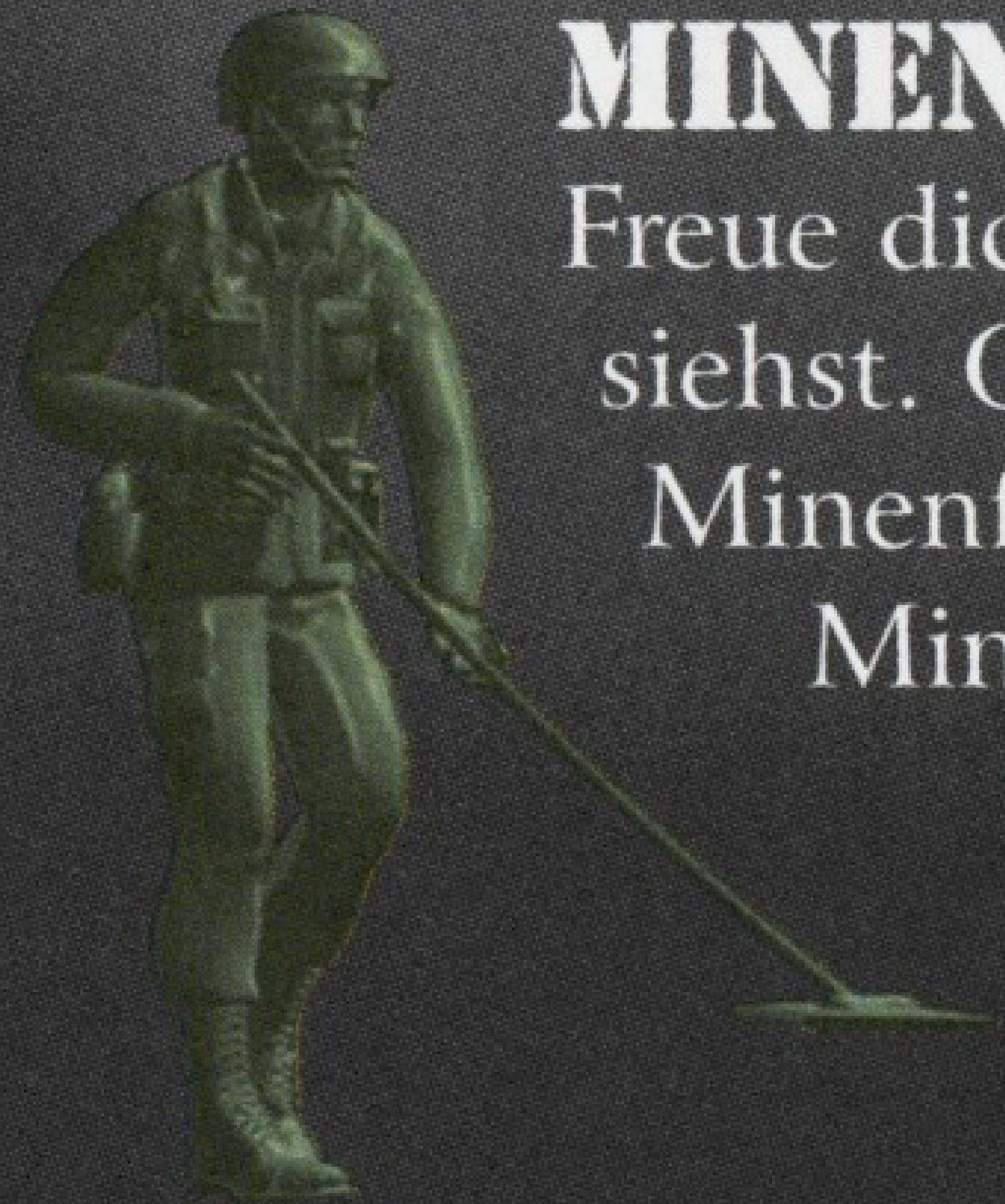
Zwar ist der Mörserschütze mit einer sehr zerstörerischen transportablen Waffe ausgerüstet, doch ist die lange Ladezeit seiner Waffe ein wenig hinderlich. Mörser sollten nur gegen befestigte oder stationäre Ziele eingesetzt werden.

EINHEITEN



FLAMMENWERFER

Dieser äußerst fähige Soldat macht die Nacht zum Tage. Aus seiner Waffe schießt ein Strom flüchtiger Lösung, die am Austrittspunkt des Rohrs entzündet wird. Mit dieser Waffe musst du vorsichtig umgehen, da jegliches Plastik (einschließlich Sarge) vom Feuer vernichtet werden kann.



MINENRÄUMER

Freue dich, wenn du einen Minenräumer im Einsatz siehst. Obwohl es einige Zeit dauern kann, ein Minenfeld unschädlich zu machen, kann eine einzige Mine oft eine ganze Abteilung von Soldaten schwächen und Plastikfetzen in alle Richtungen schleudern.

FAHRZEUGE

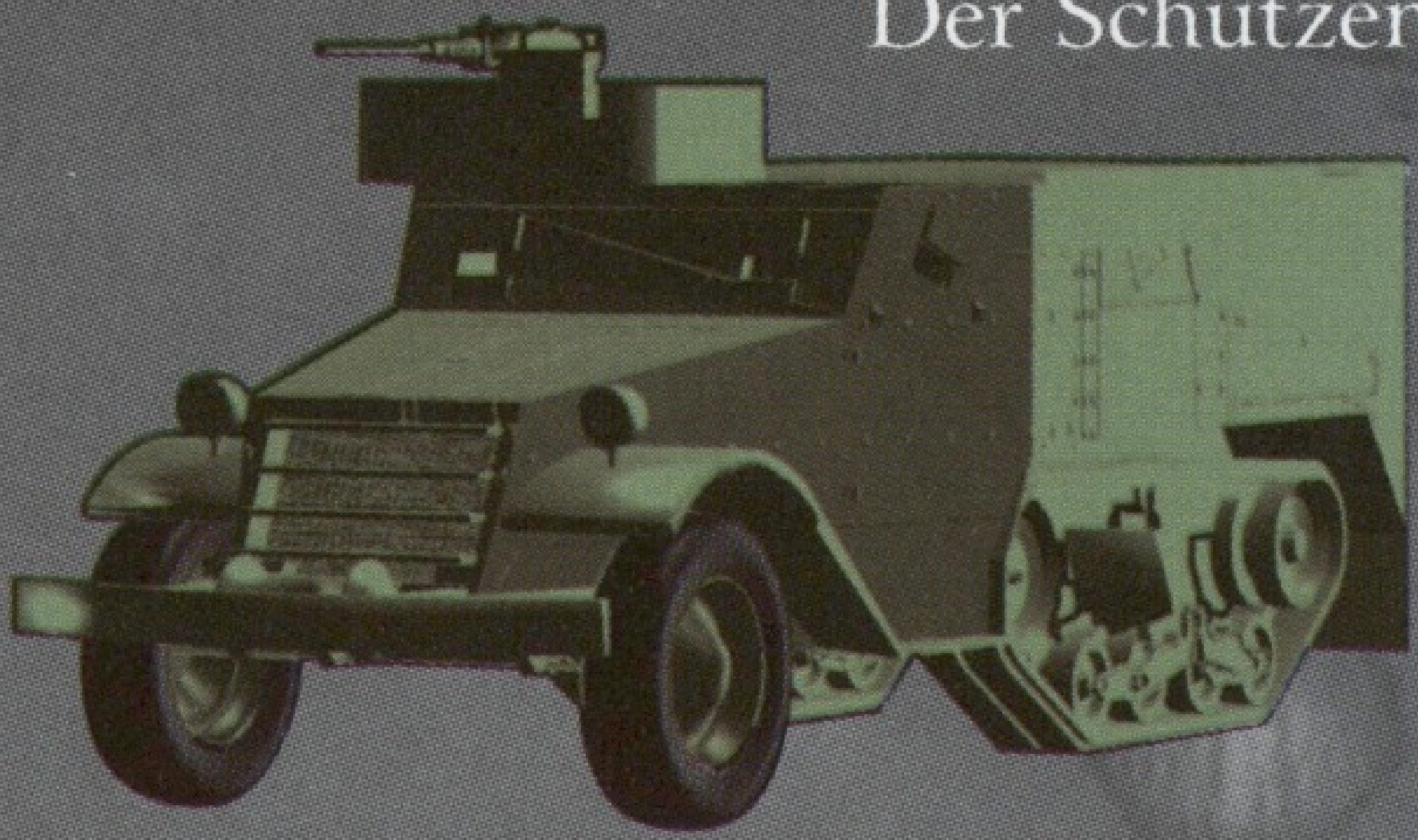
Fahrzeuge werden etwas anders gesteuert als Sarge. Mit den Richtungstasten wird gelenkt. Wenn eine Taste nicht aufgeführt ist, hat sie keine Funktion. Um in ein Fahrzeug zu steigen, gehe einfach in es hinein. Möchtest du ein Fahrzeug verlassen, drücke die ■-, ▲- oder ●-Taste.

JEEP

Dein wichtigstes Geländefahrzeug, ausgestattet mit Maschinengewehr.

L2-Taste	Gewehr nach links drehen
R2-Taste	Gewehr nach rechts drehen
R1-Taste	Gefechtskamera
✖-Taste	Gewehr feuern

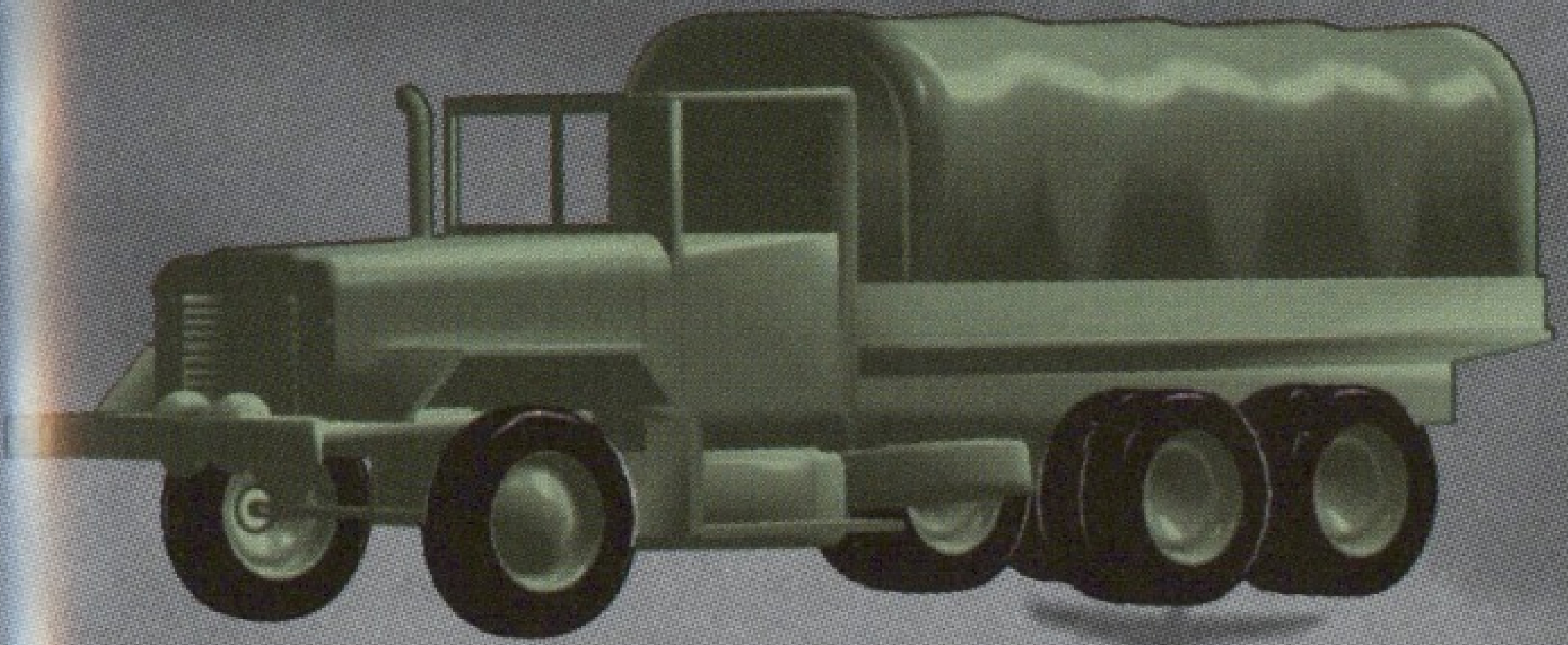
SCHÜTZENPANZER



Der Schützenpanzer kann vier Männer transportieren und ist mit einem Maschinengewehr ausgerüstet.

L2-Taste	Gewehr nach links drehen
R2-Taste	Gewehr nach rechts drehen
R1-Taste	Gefechtskamera
✖-Taste	Gewehr feuern

FAHRZEUGE



LKW

Obwohl der LKW eine große Ladekapazität hat, verfügt er über keinerlei Panzerung oder Bewaffnung. Daher funktionieren bei ihm nur die Richtungstasten.

PANZER

Jeder Panzer hat eine 105-mm-Kanone und eine Schutzpanzerung.

L2-Taste	Kanone nach links drehen
R2-Taste	Kanone nach rechts drehen
R1-Taste	Gefechtskamera
R1-Taste+Richtungstaste ↑	Nach unten zielen
R1-Taste+Richtungstaste ↓	Nach oben zielen
⊗-Taste	Gewehr feuern

AUFLADUNGSELEMENTE

Sarge nimmt automatisch alle Aufladungselemente auf, wenn er darüber läuft bzw. mit Fahrzeugen darüber fährt.

AUFLADUNGEN FÜR WAFFEN

GRANATEN

Über eine volle Kiste Granaten freut sich Sarge riesig. Wirf die Granaten mit Hingabe, aber du solltest wissen, dass sie bei weichen Zielen am wirkungsvollsten sind. Außerdem kann Sarge damit indirekt feuern.

PANZERFAUST UND MUNITION

Wenn man in der Wildnis darauf stößt, ist das eine nette Überraschung. Allerdings solltest du beim Einsatz einer Panzerfaust Vorsicht walten lassen, denn ihr Druckwellenradius ist von mittlerer Größe.

MÖRSER UND MUNITION

Genau das, was du benötigst, um ein indirektes Sperrfeuer zu legen oder ein feindliches Lager zu vernichten.

AUFLADUNGSELEMENTE

FLAMMENWERFER UND MUNITION

Der Flammenwerfer ist eine fürchterliche Waffe, aber seine starke Hitze ist ein zweischneidiges Schwert. Es ist nicht zu empfehlen, den Flammenwerfer in waldigem Gelände einzusetzen.

MINEN

Wenn du versuchst, dem Feind eine Falle zu stellen, ist nichts besser dafür geeignet als eine Kiste Minen. Mit einer vollen Ladung Minen kann man sogar einen Panzer stoppen!

SPRENGSTOFF

Perfekt geeignet, um feindliche Beobachtungsposten und Wachtürme auszuschalten. Jede Sprengstoffkiste enthält genügend Sprengstoff, um ein kleines Gebäude dem Erdboden gleich zu machen.

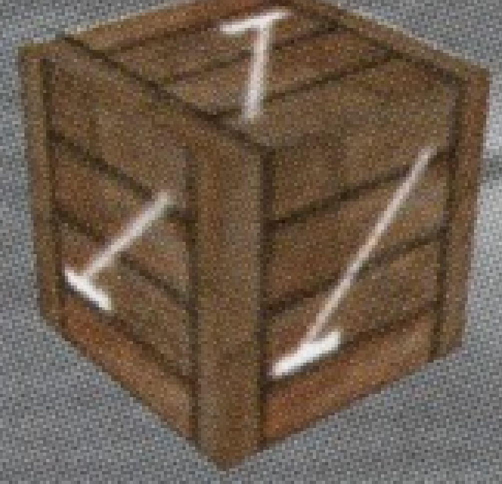
AUTOMATISCHES GEWEHR

Das automatische Gewehr ist etwas besser als das Standardgewehr von Sarge, weil es schneller feuert.

AUFLADUNGSELEMENTE

AUFKLÄRUNG

Die Aufklärung hilft Sarge, die Lage zu ermitteln. Sie zeigt ihm für zehn Sekunden den Standort feindlicher Truppen.



MINENRÄUMER

Diese Kiste enthält einen Metalldetektor zum Minenräumen. Er kann immer wieder verwendet werden und kann während eines Auftrags nicht verloren gehen.

AUFLADEELEMENTE FÜR GESUNDHEIT

Diese Aufladeelemente können nicht aufbewahrt werden; sie werden sofort verwendet.

MEDIZINISCHE VERSORGUNG

Sarge verwendet dieses Aufladeelement automatisch, wenn er darüber läuft bzw. fährt. Es stellt seine Gesundheit vollständig wieder her.

ERSTE-HILFE-PAKET

Das Erste-Hilfe-Paket stellt maximal 1/3 der Gesundheit von Sarge wieder her. Allerdings enthalten nicht alle Erste-Hilfe-Elemente die gleiche Heilkraft.

3DO EUROPA KUNDENSUPPORT

WEBSITE
Unter www.3DOEurope.com/support findest du neueste Mitteilungen und Informationen, Antworten auf häufig gestellte Fragen (FAQ), Verknüpfungen mit Websites von Hardwareherstellern und die aktuellen Produktupdates.

TELEFON
Rufnummer 0190/510 550 (1,21 DM pro Minute), werktags von 11.00 bis 19.00 Uhr.

POST INFOGRAMES VIDEOGAMES DEUTSCHLANG GMBH
Customer Support
Robert-Bosch-Str.18
63303 Dreieich
Deutschland

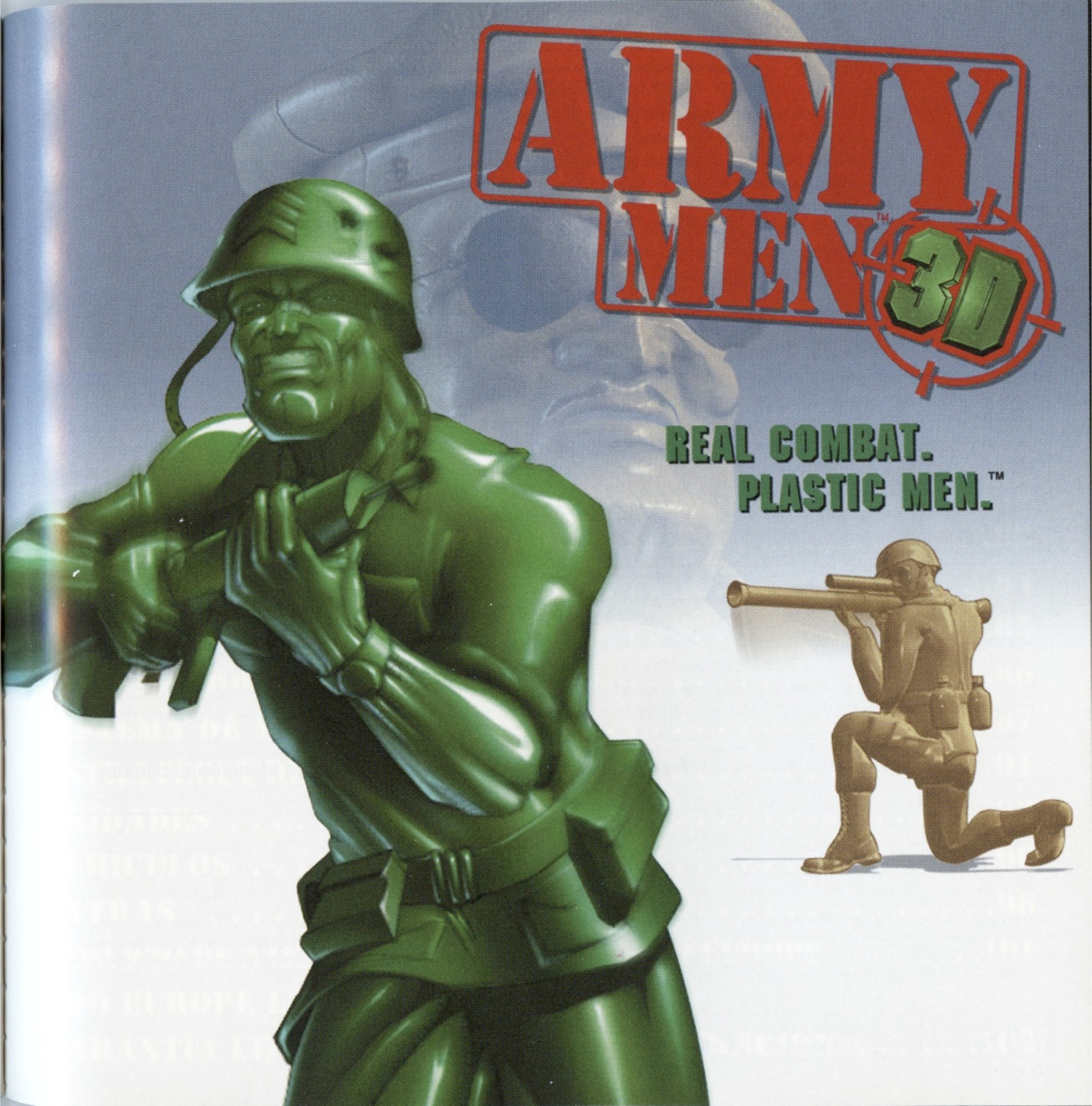
3DO EUROPE LTD.
BESCHRÄNKTE 90-TAGE-GARANTIE

3DO Europe Ltd. ("3DO") garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses 3DO-Softwareprodukts, dass das physische Medium, auf dem das eigentliche Computerprogramm aufgezeichnet ist, für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum bei normaler empfohlener Nutzung keine Material- und Herstellungsfehler aufweist. Das 3DO-Softwareprogramm, das auf einem solchen Medium aufgezeichnet ist, wird "in vorliegender Form" zur Verfügung gestellt, ohne ausdrückliche oder inkludente Garantie jeglicher Art, und 3DO kann nicht für Verluste oder Schäden haftbar gemacht werden, die sich durch die Benutzung dieses 3DO-Softwareprogramms oder dadurch ergeben, dass es nicht benutzt werden kann. 3DOs gesamte Haftung und die ausschließliche Abhilfe des ursprünglichen Käufers gegen die Verletzung einer ausdrücklichen oder inkludenten Garantie besteht darin - je nach dem, für was 3DO sich entscheidet -, alle defekten Medien kostenlos entweder zu ersetzen oder zu reparieren, vorausgesetzt, dieses 3DO-Softwareprodukt wird innerhalb des Garantiezeitraums von 90 Tagen im Originalzustand zusammen mit einer Kopie der datierten Quittung oder einem anderen Kaufnachweis dorthin zurückgeschickt, wo es ursprünglich gekauft wurde. Die vorstehende Garantie ist nicht anwendbar und nichtig, wenn ein Defekt dieses 3DO-Softwareprodukts durch Unfall, Nachlässigkeit, unvernünftigen Gebrauch oder durch Missbrauch entsteht oder durch irgendeinen anderen Grund als Materialfehler oder fehlerhafte Ausführung zustande kommt.

DIE BESCHRÄNKTE 90-TAGE-GARANTIE VON 3DO GILT AUSDRÜCKLICH ANSTELLE ALLER ÜBRIGEN GARANTIEN; ALLE WEITEREN ABSPRACHEN ODER ANSPRÜCHE JEGLICHER ART SIND FÜR 3DO NICHT BINDEND ODER VERPFLICHTEND. ALLE INKLUDENTEN GARANTIEN, DEREN AUSSCHLUSS NICHT RECHTSWIRKSAM IST, EINSCHLIESSLICH ALLER INKLUDENTEN GARANTIEN DER HANDELBARKEIT, DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK UND/ODER NICHTVERLETZUNG DER ANSPRÜCHE DRITTER, SIND AUF DEN OBEN GENANNTEN 90-TAGE-ZEITRAUM BESCHRÄNKT. IN KEINEM FALL IST 3DO FÜR NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN, SPEZIELLE UND/ODER ANDERE SCHÄDEN JEGLICHER ART HAFTBAR ZU MACHEN, DIE SICH DURCH DEN KAUF, BESITZ, GEBRAUCH ODER DADURCH ERGEBEN, DASS DIESES 3DO-SOFTWAREPRODUKT NICHT BENUTZT WERDEN KANN. DIE VORSTEHENDE GARANTIE GIBT IHNEN BESTIMMTE GESETZLICHE RECHTE. SIE HABEN ABER MÖGLICHERWEISE NOCH WEITERE RECHTE, DIE VON GERICHTSBEZIRK ZU GERICHTSBEZIRK VARIIEREN KÖNNEN.

Dieses 3DO-Computerprogramm, die zugehörige Dokumentation sowie weitere Materialien sind durch britische, andere nationale und internationale Urheberrechte und Abkommen sowie durch weitere Gesetze und Abkommen über geistiges Eigentum geschützt. Reproduktion, Übersetzung, Änderung, Speicherung in einem Datensystem, Anmietung, Vermietung, Verleihung, Übertragung per Rundfunk und sonstige Übertragung und/oder öffentliche Aufführung verstoßen gegen geltende Gesetze und sind ohne die vorherige schriftliche Zustimmung von 3DO Europe Ltd. oder der übergeordneten Gesellschaft, The 3DO Company, streng verboten. Alle Rechte vorbehalten.

3DO versucht sicherzustellen, dass dieses 3DO-Produkt im Handbuch für den Endbenutzer sowie in Werbebroschüren genau dargestellt wird. Da 3DO-Produkte ständig verbessert und aktualisiert werden, kann 3DO jedoch nicht für die Genauigkeit der gedruckten Materialien nach dem Datum der Veröffentlichung garantieren. 3DO schließt die Haftung für jegliche Verluste, Nachteile und/oder Schäden, seien sie durch Vertragsschließung, unerlaubte Handlungen oder anderweitig entstanden, die durch im Handbuch und/oder in Werbebroschüren enthaltene Ungenauigkeiten oder andere Informationen verursacht werden, aus; dies schließt unter anderem jegliche Verluste und Nachteile ein, die sich aus Änderungen, Fehlern oder Weglassungen in diesen Dokumenten ergeben.


ARMY MEN™ 3D
REAL COMBAT.
PLASTIC MEN.™

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Vd. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

© 2000 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Army Men, Real Combat. Plastic Men., and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by The 3DO Company. Developed by The 3DO Company.

1 or 2 Player

Memory Card 1 blocks

Analog Control Compatible

Vibration Function Compatible

SLES-02378

ARMY MEN 3D

CONTENIDO

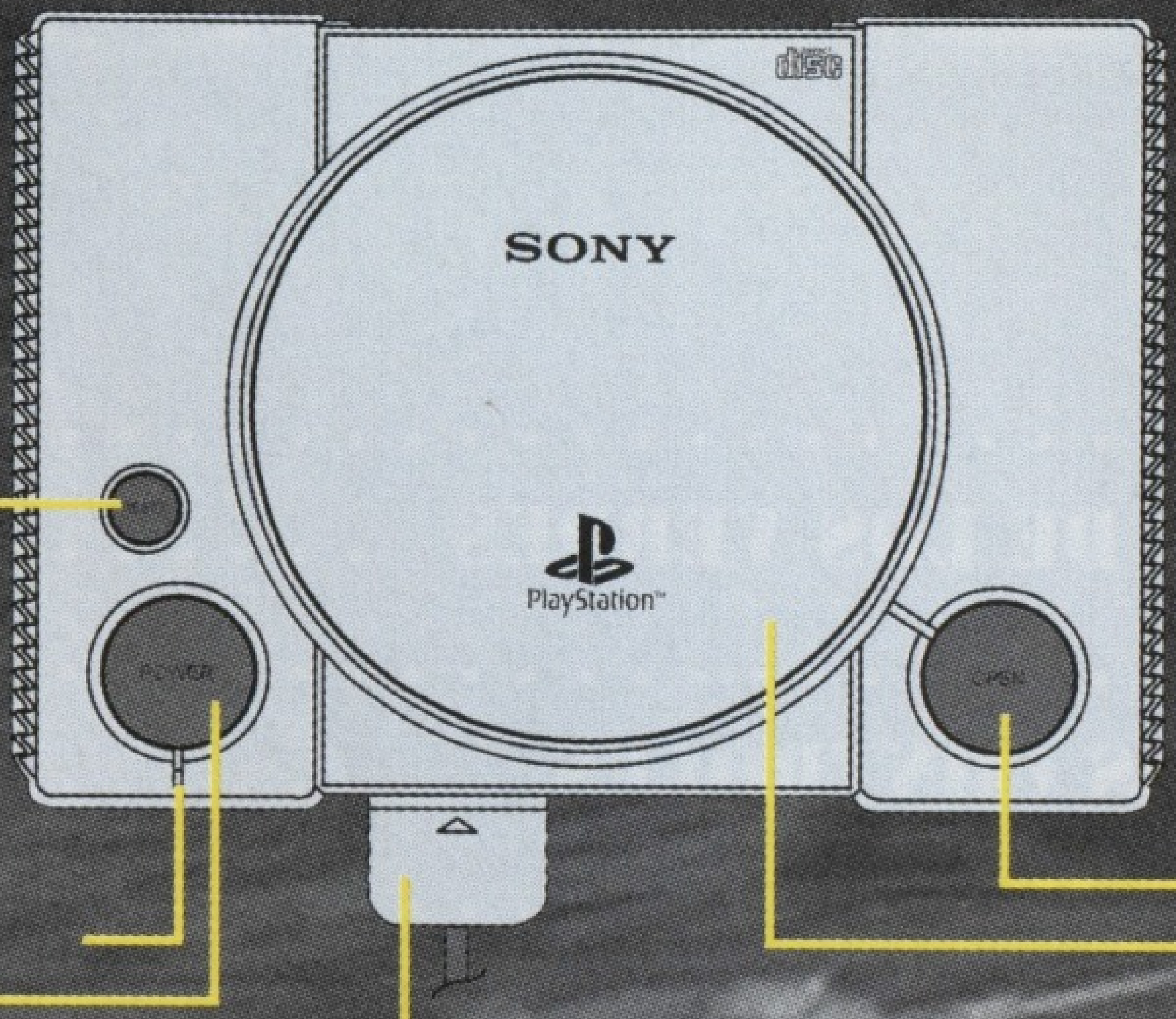
INSTALACIÓN 80
NO ES FÁCIL SER DE LOS VERDES 82
MANDOS 84
NOTAS SOBRE LOS CONTROLES 85
NOTAS SOBRE EL JUEGO 86
SISTEMA DE MENÚS 87
ESTRATEGIA DE BATALLA .91
UNIDADES 93
VEHÍCULOS 96
EXTRAS 98
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE 3DO EUROPE 101
3DO EUROPE LTD.
GARANTÍA LIMITADA DE 90 DÍAS DE DURACIÓN 102

INSTALACIÓN

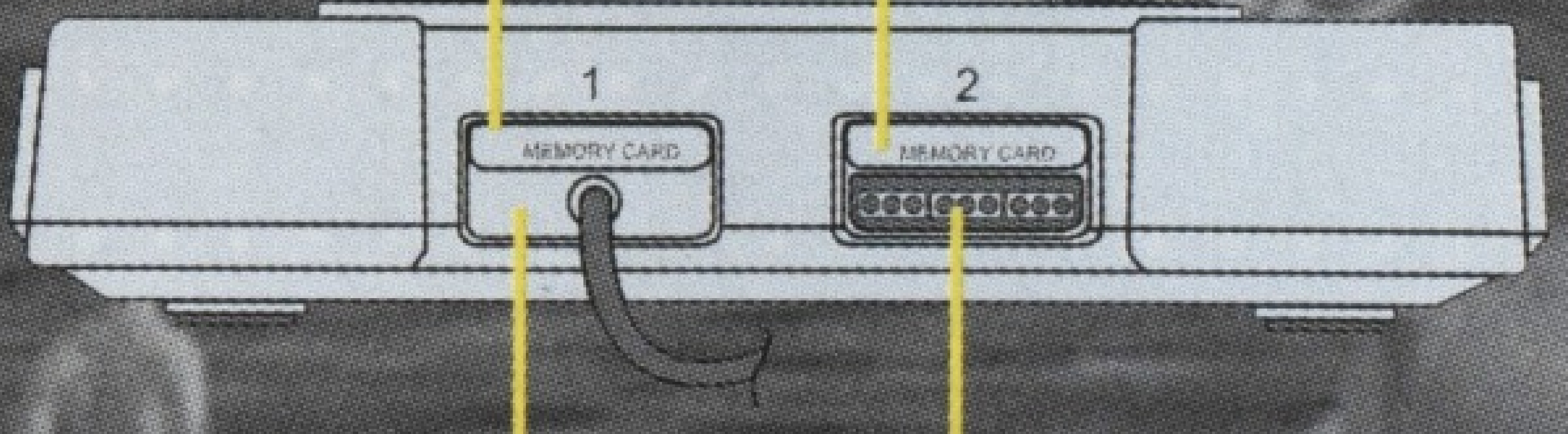
Instala la consola siguiendo las indicaciones del manual de instrucciones. Asegúrate de que la consola está apagada (OFF) antes de insertar o sacar un disco. Inserta el disco de Army Men™ 3D y cierra la cubierta del disco. Conecta los Mandos y enciende la consola. Sigue las instrucciones que aparecerán en la pantalla para empezar a jugar. Si quieres cargar o guardar información durante el juego, inserta una tarjeta de memoria (Memory Card) que tenga al menos 1 bloque de tarjeta de memoria libre en la ranura de Tarjeta de memoria 1.

Consola

Vista superior



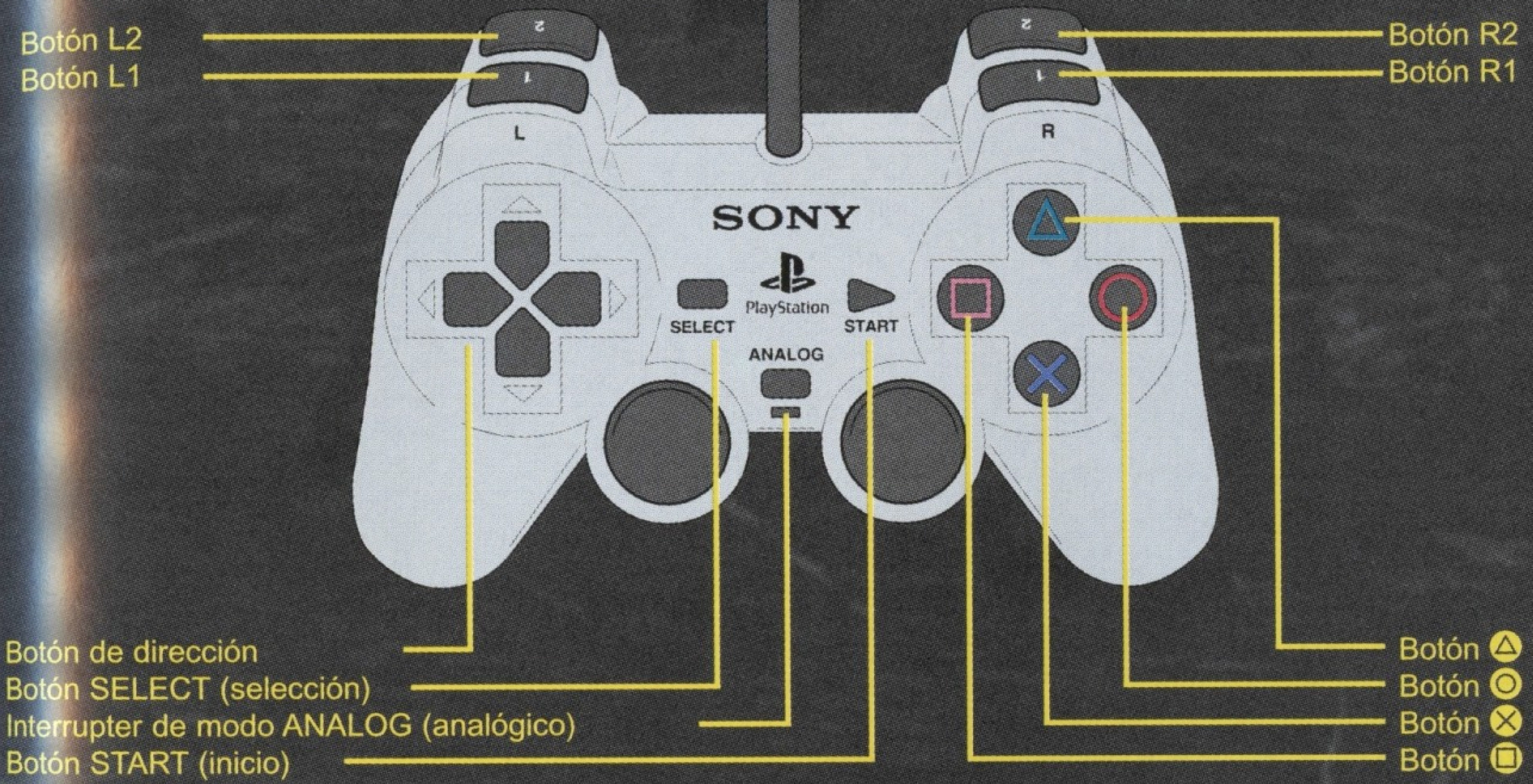
ista frontal



INSTALACIÓN

Mando

(se muestra el Mando Analógico (DUAL SHOCK™))



Army Men 3D se puede jugar en 3 idiomas: inglés, francés y alemán. Para seleccionar el idioma en el que quieres jugar, utiliza el menú de opciones seleccionando "Options" (Opciones) en el menú principal (Main Menu). En el menú Options, selecciona Language (Idioma). Podrás elegir entre jugar la partida en inglés, en francés o en alemán. Una vez que salgas de este menú y vuelvas al menú de opciones, las distintas pantallas de menús estarán en el idioma que has elegido. Si tienes insertada una tarjeta de memoria, tu selección del idioma se guardará cuando guardes una misión finalizada. Si no tienes insertada una tarjeta de memoria, tendrás que seleccionar el idioma cada vez que inicies el juego.

NO ES FÁCIL SER DE LOS VERDES

Un viento frío soplaba en torno al nuevo soldado del escuadrón. No había oído a Sarge acercarse por detrás y casi se salió de un salto de sus botas verdes de plástico cuando Sarge le tocó el hombro. "Si vas a saltar, hazlo para esquivar los disparos, hijo", masculló Sarge. Entre el recluta y el curtido sargento cayó un largo silencio. La brisa húmeda traía desde la distancia sonidos de los campamentos enemigos.

"No... no me gusta tener que decir esto, Sarge", dijo el recluta con voz temblorosa, "pero tengo miedo".

"Hijo", dijo Sarge, "cualquiera que te diga que no tiene miedo antes de una batalla es un loco o un mentiroso. Tienes suerte, chaval. No conoces el verdadero significado de la palabra miedo".

El chico se paró a pensar unos momentos y dijo: "Eso significa que usted también tiene miedo, ¿no?"

"No te tomes las cosas al pie de la letra, recluta", contestó Sarge.

"Siempre me he preguntado qué hace que los otros ejércitos sean tan perversos, especialmente los Marrones"

"Chico, no es que sean malvados", dijo Sarge, "sólo por intentar conquistar todos los demás territorios y robar todo lo que encuentren a su paso. Creo que lo que les pasa es que no saben hacer nada mejor. Tienen ese defecto en su carácter y no lo pueden controlar. Por eso es mejor que desaparezcan".

NO ES FÁCIL SER DE LOS VERDES

"No sólo luchamos contra los Marrones", continuó Sarge, "aunque son los más poderosos y los más agresivos. También son los Grises y los Azules. Los Grises son un puñado de guerrilleros que atacan y huyen; cuando era pequeño, mi padre solía asustarme por las noches contándome historias de los Grises. Entiendo que no te gusten los Grises, pero tendrás que respetarlos".

"Por su parte, los Azules son unos cobardes despreciables. Son más chivatos y traicioneros que soldados. Es más fácil que nos tiendan emboscadas que enfrentarse a nosotros a combate abierto. Los Marrones se llevan bien con los Azules porque los pueden utilizar como mensajeros, saboteadores y espías".

"Pero son muchos, Sarge", contestó el chico. "Son tres ejércitos contra el nuestro. ¡No tenemos ninguna oportunidad, Sarge! ¡Estamos perdidos! ¡Perdidos!"

"No son superhombres, hijo", masculló Sarge. "Ni siquiera son indestructibles. Caen como cualquier otro. No olvides que no colaboran entre ellos, al menos no durante mucho tiempo. No sólo son ellos contra nosotros, somos nosotros contra ellos y ellos contra ellos".

Pero Sarge no le estaba diciendo al recluta toda la verdad y no le gustaba mentir. No pudo ocultarlo más tiempo.

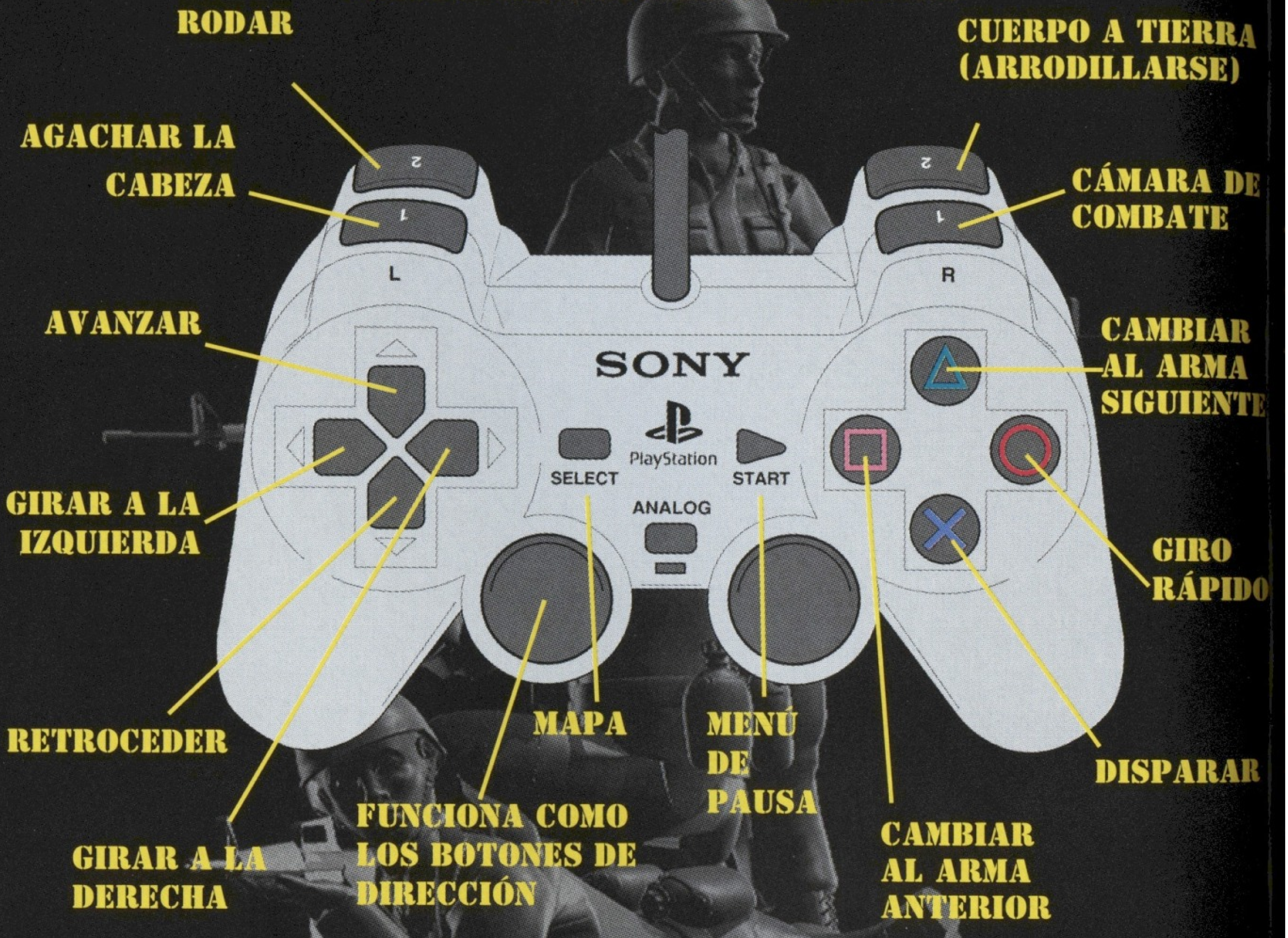
"Hay algo más que no te he dicho, chico. En esta misión debemos buscar algo, algo muy poderoso. Nadie sabe exactamente de qué se trata. Es algo ritual, mágico y poderoso, eso es lo único que sé; y no podemos dejar que los Marrones se apoderen de él antes, porque nadie sabe para qué lo usarían".

El chico volvió a quedarse profundamente pensativo. "Creo", dijo por fin, "que seguramente lo usarían para hacer algo malo".

"Vas comprendiendo, chaval", dijo Sarge. "A lo mejor podemos convertirte en un auténtico soldado de plástico y todo".

MANDOS

CONFIGURACIÓN PREDETERMINADA



Si tienes el Mando Analógico (DUAL SHOCK) en modo Analog (LED:Rojo), la stick (palanca) izquierda emulará las funciones de los botones de dirección. Cada uno de los vehículos tiene un esquema de control ligeramente distinto. Para ver los detalles de los controles de los vehículos, consulta la sección "Vehículos (Vehicles)", en la pág. 96.

NOTAS SOBRE LOS MANDOS

Hay tres configuraciones de mandos predeterminadas. Pruébalas para saber con cuál te sientes más a gusto. A continuación se explica la configuración predeterminada (Config. 1).

Para rodar, pulsa el botón L2 y un botón de dirección ←/→ . Se puede rodar desde cualquier posición: estando de pie, de rodillas o cuerpo a tierra. Para colocarte directamente cuerpo a tierra, pulsa el botón R2 y el botón de dirección ↑.
Para ponerte de rodillas, pulsa el botón R2 y el botón de dirección hacia abajo. Si vuelves a pulsar el botón R2 y el botón de dirección ↓, te colocarás cuerpo a tierra.

Para usar la Cámara de combate, pulsa el botón R1 y los botones de dirección ←/→ de la izquierda para conseguir una vista ampliada de la zona que tienes delante. Esto resulta muy útil cuando Sarge está de espaldas a un muro o a un objeto grande. Ten en cuenta que en la vista Cámara de combate, Sarge sólo podrá caminar, no correr.

Para agachar la cabeza, pulsa el botón L1. Al hacerlo, Sarge meterá la cabeza entre los hombros para cubrirse aún más. Este movimiento sólo se puede realizar mientras Sarge está de pie o de rodillas. Tampoco podrá avanzar ni retroceder mientras tenga la cabeza agachada, pero podrá rodar.

Pulsa Giro rápido (el botón ◎) y los botones de dirección ←/→ de la izquierda para que Sarge gire rápidamente a un lado o a otro.

NOTAS SOBRE EL JUEGO

Los datos de las opciones se cargarán automáticamente al iniciar el equipo si la TARJETA DE MEMORIA que contiene los datos está insertada en la ranura de la TARJETA DE MEMORIA 1.

Si insertas una tarjeta de memoria con al menos un bloque libre, la partida se guardará automáticamente. Una vez que se haya creado esa partida, se sobrescribirá con los nuevos datos siempre que completes tu misión o empieces una nueva partida. Si no se detecta ninguna tarjeta de memoria, el juego se detiene para preguntar si quieres volver a intentarlo (Retry) o continuar sin guardar la partida (Continue without Saving). Si la tarjeta de memoria está llena, tendrás la opción de eliminar (Delete) un bloque de la tarjeta de memoria.

Si pulsas el botón START (inicio) durante el juego, aparecerá el menú de pausa. Con este menú podrás repasar la Descripción de la misión (Mission Briefing), cambiar las opciones de sonido o salir de la partida que estés jugando. Si seleccionas salir de la partida (Quit), podrás elegir entre sí o no (Yes/No), por si seleccionaste por error la opción de salir. También, manteniendo pulsado el botón de selección (SELECT) y luego haciendo lo mismo con el botón de inicio (START) durante dos segundos aparece la pantalla de título. El mapa estratégico (que se abre con el botón de selección; SELECT) resulta útil para obtener una visión general de la misión y de la posición relativa en que estés en cada momento. Los elementos indicados en el mapa estratégico no son objetivos, sino que son meramente informativos. En ocasiones encontrarás tropas que esperan órdenes; en estos casos el icono Order Squad (Mando del escuadrón) aparecerá en el inventario. Cuando utilices el elemento del inventario, aparecerá un menú emergente; elige entre Follow Me (Síganme) o Defend (Defender) usando los botones de dirección hacia arriba o hacia abajo y el botón ⊗. La opción Bootcamp (pista de entrenamiento) te ofrece la oportunidad de familiarizarte con la habilidad de Sarge, además de probar todos los vehículos. Es muy recomendable que aproveches esta oportunidad de entrenamiento.

SISTEMA DE MENÚS

Utiliza los botones de dirección ←/→ para resaltar las opciones y el botón ✕ para seleccionarlas. Para volver a la pantalla anterior, pulsa el botón △.

MENÚ PRINCIPAL

BOOTCAMP (PISTA DE ENTRENAMIENTO) - Misión de entrenamiento para que te familiarices con los controles y los elementos del juego. Esta opción es muy recomendable para los nuevos jugadores.

NEW GAME (NUEVA PARTIDA) - Comienza una nueva partida de campaña.

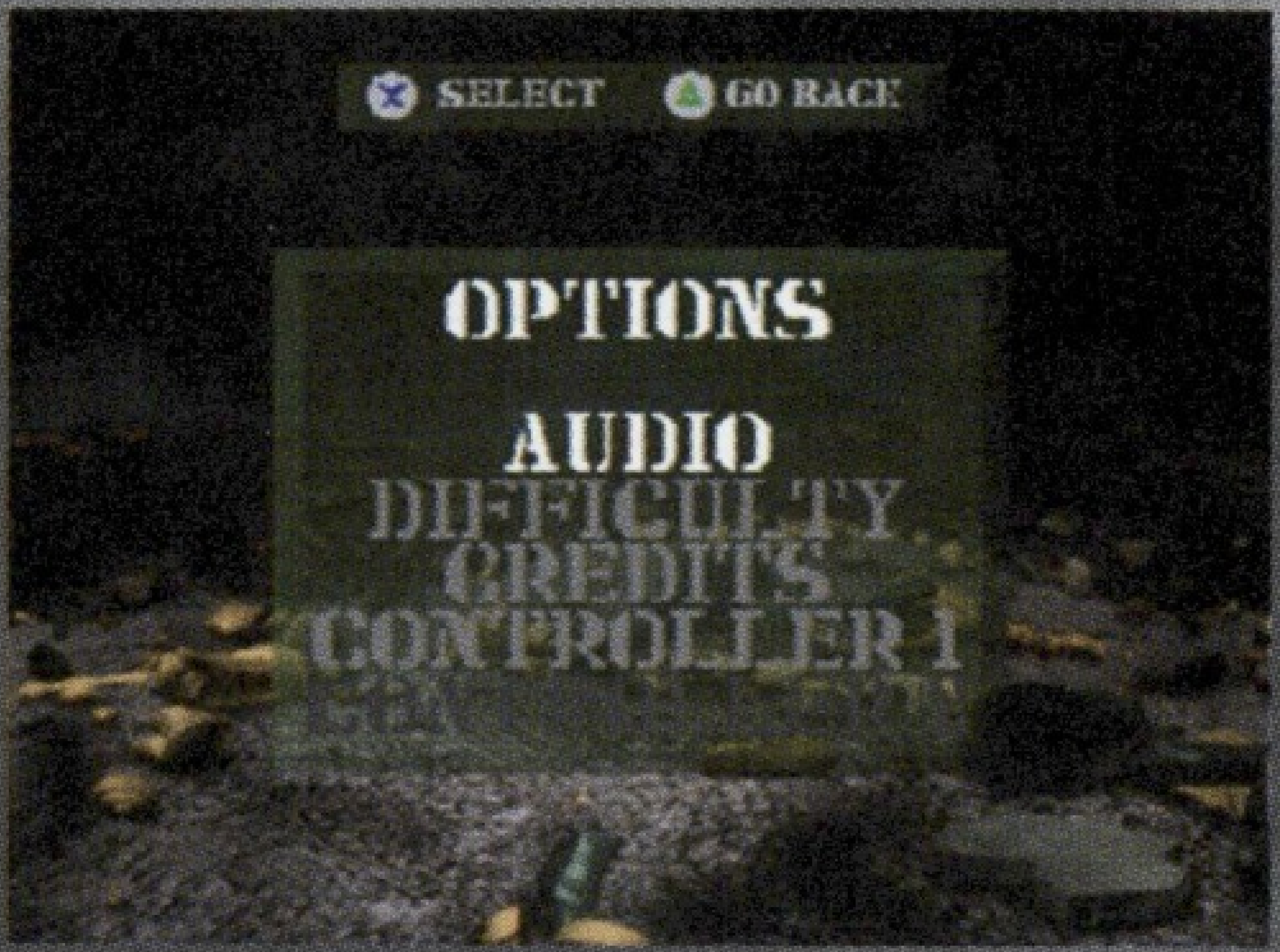
OPTIONS (OPCIONES) - Te lleva al menú de opciones (Options Menu), donde puedes cambiar detalles del juego. Consulta la subsección, "Menú de opciones", de la página 88 para obtener más información.

2 PLAYERS (2 JUGADORES) - Comienza una partida de dos jugadores. Consulta las páginas 89 y 90 para obtener más información.

LOAD GAME (CARGAR PARTIDA) - Carga una partida guardada en una tarjeta de memoria (MEMORY CARD).

SISTEMA DE MENÚS

MENÚ DE OPCIONES (OPTIONS)



AUDIO (SONIDO) - Cambia el volumen de la música y el sonido, y el modo entre estéreo o mono. Los cambios se realizan resaltando una opción y usando los botones de dirección ⬅/➡ .

DIFFICULTY (DIFICULTAD) - Selecciona entre Easy (Fácil), Normal (Normal) o Hard (Difícil).

CREDITS (CRÉDITOS) - Descubre quién ha trabajado en este magnífico juego.

CONTROLLER 1 (MANDO 1) - Cambia la configuración, la calibración* y las opciones de vibración del Mando conectado al puerto del Mando 1. Es necesario tener conectado un Mando al puerto de Mando 1.

CONTROLLER 2 (MANDO 2) - Cambia la configuración, la calibración* y las opciones de vibración del Mando conectado al puerto del Mando 2 (si lo hay).

* Sólo en el Mando Analógico en modo Analog (LED:Rojo).

** Sólo el Mando Analógico (DUAL SHOCK).

MENÚ DE DOS JUGADORES

NEW GAME (NUEVA PARTIDA) - Comienza una nueva partida del tipo Capturar la bandera; en ella luchan el ejército Verde contra el Marrón. El objetivo consiste en infiltrarse en la base del enemigo, tomar su bandera (es suficiente con alcanzar el mástil) y llevar su bandera hasta el mástil de tu ejército. Pasarás por la siguiente secuencia de pantallas de menú.

CHOOSE MAP (ELEGIR MAPA) - Selecciona el tipo de terreno en el que quieres jugar.

PLACE UNITS (COLOCAR LAS UNIDADES) - Cada jugador coloca las unidades de su ejército en el mapa.

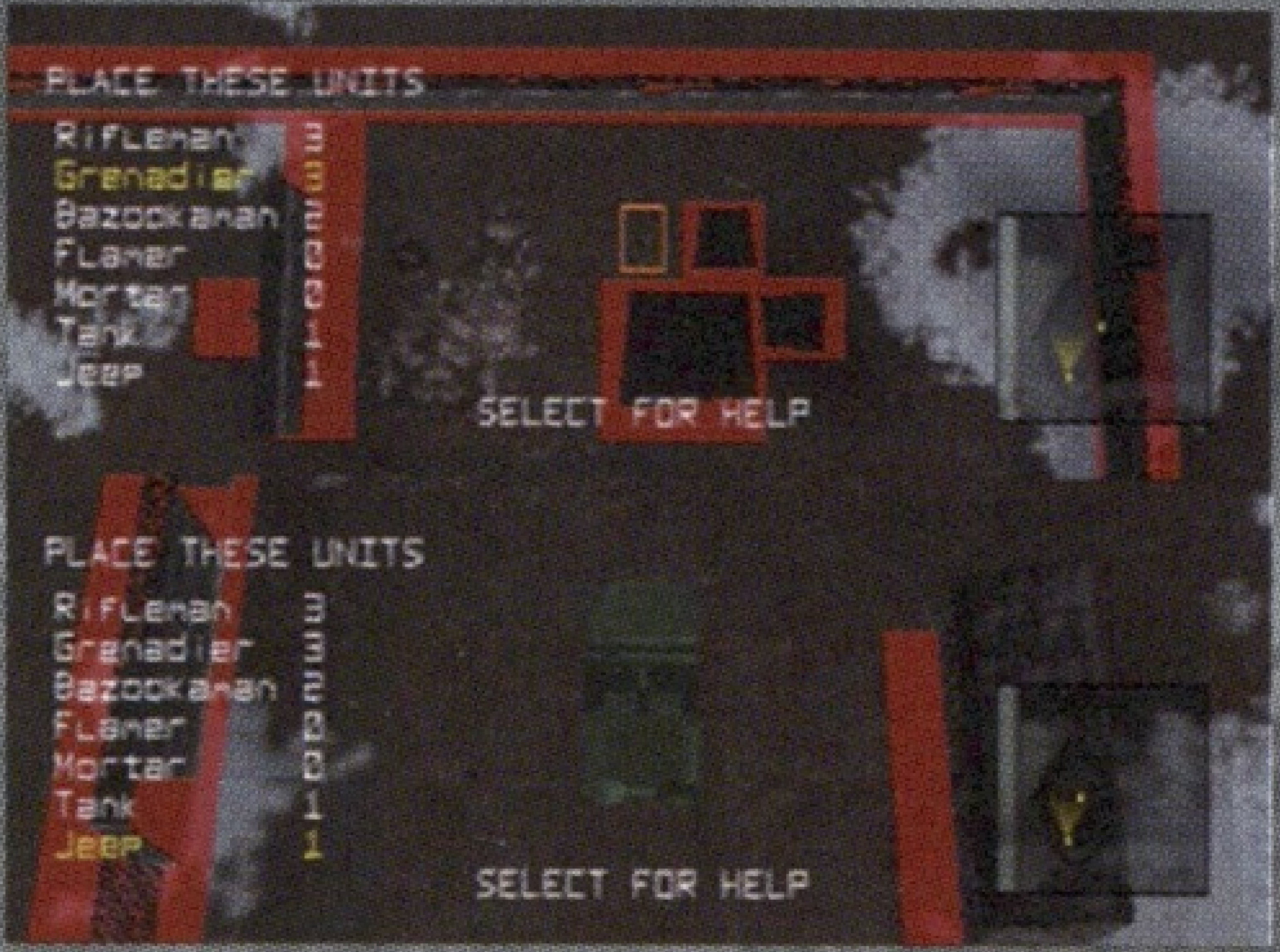
En la página siguiente se explica cómo realizar este paso.

LOAD GAME (CARGAR PARTIDA) - Carga una partida guardada en una tarjeta de memoria (MEMORY CARD).

***Ten en cuenta que el mapa denominado "Santa Plastico" es un mapa de iniciación rápida. No presenta pantalla de configuración y el juego comienza directamente.

SISTEMA DE MENÚS

COLOCACIÓN DE UNIDADES EN PARTIDAS DE DOS JUGADORES



En la parte izquierda aparecerá una lista de unidades disponibles y, en el centro de la pantalla, un recuadro naranja. Selecciona el tipo de unidad que quieres colocar con los botones △ y ✕. Para desplazarte por el mapa, utiliza los botones de dirección. Cuando quieras colocar una unidad, tendrás que decidir si utilizarla para la defensa o el ataque. Si es una unidad de defensa, permanecerá en su posición todo el tiempo, pero si se trata de una unidad de ataque, perseguirá al enemigo cuando descubra alguno en su campo de acción. Para colocar una unidad en posición de defensa, pulsa el botón □. Si quieres que sea de ataque, pulsa el botón ○. Ten en cuenta que no se pueden ubicar unidades en las zonas de color rojo. Cuando todas las unidades tengan asignada su posición, el juego empezará automáticamente.

Army Men 3D se puede jugar en 3 idiomas: inglés, francés y alemán. Para seleccionar el idioma en el que quieres jugar, utiliza el menú de opciones seleccionando "Options" (Opciones) en el menú principal (Main Menu). En el menú Options, selecciona Language (Idioma). Podrás elegir entre jugar la partida en inglés, en francés o en alemán. Una vez que salgas de este menú y vuelvas al menú de opciones, las distintas pantallas de menús estarán en el idioma que has elegido. Si tienes insertada una tarjeta de memoria, tu selección del idioma se guardará cuando guardes una misión finalizada. Si no tienes insertada una tarjeta de memoria, tendrás que seleccionar el idioma cada vez que inicies el juego.

ESTRATEGIA DE BATALLA

- Debes leer completamente la descripción de la misión al principio de cada escenario para comprender perfectamente las órdenes de Sarge.
- Usa el mapa estratégico, porque no sólo muestra la posición de Sarge en cada momento, sino que incluye información visual sobre sus objetivos.
- Como en cualquier situación real de combate, Army Men 3D se basa en la estrategia, con breves períodos de batalla intensa. No olvides nunca que el peligro te acecha continuamente y que puede estar esperando a la vuelta de la esquina.
- Aprende a usar las posiciones para cubrir unidades, para que Sarge tenga las máximas oportunidades de éxito.
- Utiliza la función de Cámara de combate (Combat Cam) para explorar el terreno con una vista ligeramente ampliada.
- La posibilidad de rodar permite a Sarge cubrirse y salir de su parapeto para disparar a los enemigos fácilmente y sin exponerse en exceso.
- Aprende a colocarte en posición de cuerpo a tierra mientras corres. Así aumentará la habilidad de Sarge para cubrirse forma efectiva.
- Las descripciones de las misiones, los mapas y las expediciones de reconocimiento son los mejores amigos del buen soldado.
- Si todo falla, dispara. Puede que no sirva de ayuda, pero te sentirás mejor.

- No todas las armas funcionan de la misma forma. Para utilizar las armas de disparo directo, como el bazuca y el fusil automático no hay que pensar mucho: sólo hay que apuntar y disparar. Por el contrario, las armas de disparo indirecto, como los morteros y las granadas, requieren cierta habilidad para usarlas. Cuando vayas a utilizar una de ellas, al mantener pulsado el botón ⊗, aparecerá en el suelo un cuadro para apuntar. Este cuadro se acercará a Sarge o se separará de él, mostrándote el alcance del arma. Al soltar el botón ⊗, Sarge dispara el arma de que se trate. También puedes cambiar la orientación de Sarge para alinear el disparo usando los botones de dirección ⬅ / ➡ . Ten en cuenta que cuando pulsas el botón ⊗ mientras tienes seleccionada un arma de disparo indirecto, puedes cancelar el disparo apretando con el pulgar los botones ▢ o △ y soltando el botón ⊗.
- Por norma general, la puntería de Sarge con el fusil es excepcional. Normalmente puede abatir cualquier enemigo que tenga a la vista. Sin embargo, hay situaciones en que la postura de Sarge puede afectar a su habilidad para alcanzar sus objetivos. Disparar a un enemigo que está situado a más altura que él no resulta fácil si, por ejemplo, Sarge está agachado. Siempre que un soldado enemigo esté agachado o de rodillas, la precisión del soldado enemigo es mayor que si se encontrara de pie, y su postura también afecta a la precisión de Sarge. Nunca se hace demasiado hincapié en cómo afectan el terreno y la postura a la puntería de Sarge. La mejor forma de aprender a dominar la mejor postura de disparo es en la pista de entrenamiento, donde Sarge no puede verse afectado por los disparos enemigos reales. También será útil familiarizarte con la cámara de combate y las órdenes de agacharte y esconder la cabeza en los entrenamientos.

UNIDADES

FRANCOTIRADOR (RIFLE MAN)

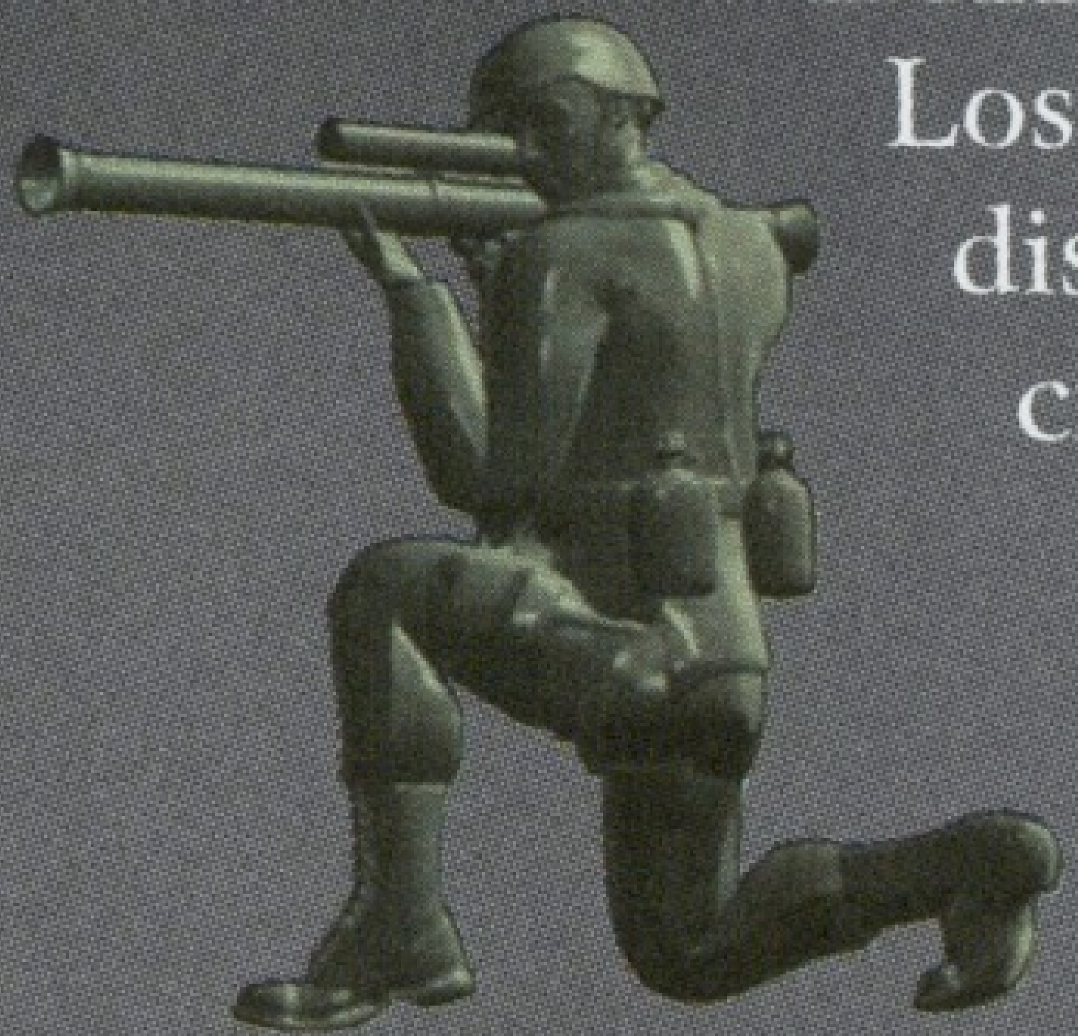
El francotirador (Rifle Man) es un experto con su arma y se puede utilizar en la mayoría de las situaciones para abatir enemigos situados casi en el límite de su campo visual.

GRANADERO (GRENADIER)

Un granadero (Grenadier) es un agente de destrucción masiva localizada. Aunque sus acciones de ataque son algo más lentas que las de los francotiradores, puede destruir un grupo completo de soldados atacantes con un solo disparo. Sus habilidades son las más apropiadas para atacar enemigos atrincherados.

UNIDADES

BAZUQUERO (BAZOOKA MAN)



Los bazuqueros ejercen una tremenda potencia de disparo, aunque localizada. A pesar de que tarda cierto tiempo en volver a cargar su arma después de disparar, es capaz de destruir la mayoría de los vehículos con sólo un par de disparos.

OPERADOR DE MORTERO (MORTAR MAN)

Equipado con un arma transportable muy destructiva, el operador de mortero tiene sus capacidades limitadas por el tiempo que tarda en recargar el arma. Los morteros sólo deberían utilizarse para atacar objetivos inmóviles o atrincherados.

OPERADOR DE LANZALLAMAS (FLAMETHROWER)

Los soldados de este tipo, de gran poder destructivo, iluminan la noche. Su arma dispara un chorro de una solución volátil que se inflama en el punto de salida del cañón. Debes tener cuidado si decides usar esta arma, porque todo lo de plástico (incluido Sarge) es vulnerable a las llamas.

MINADOR (MINESWEEPER)

Alégrate cuando veas trabajar a un minador. Aunque puede llevar cierto tiempo neutralizar un campo de minas, una sola de ellas puede debilitar todo un grupo de soldados, haciendo saltar trozos de plástico en todas direcciones.

VEHÍCULOS (VEHICLES)

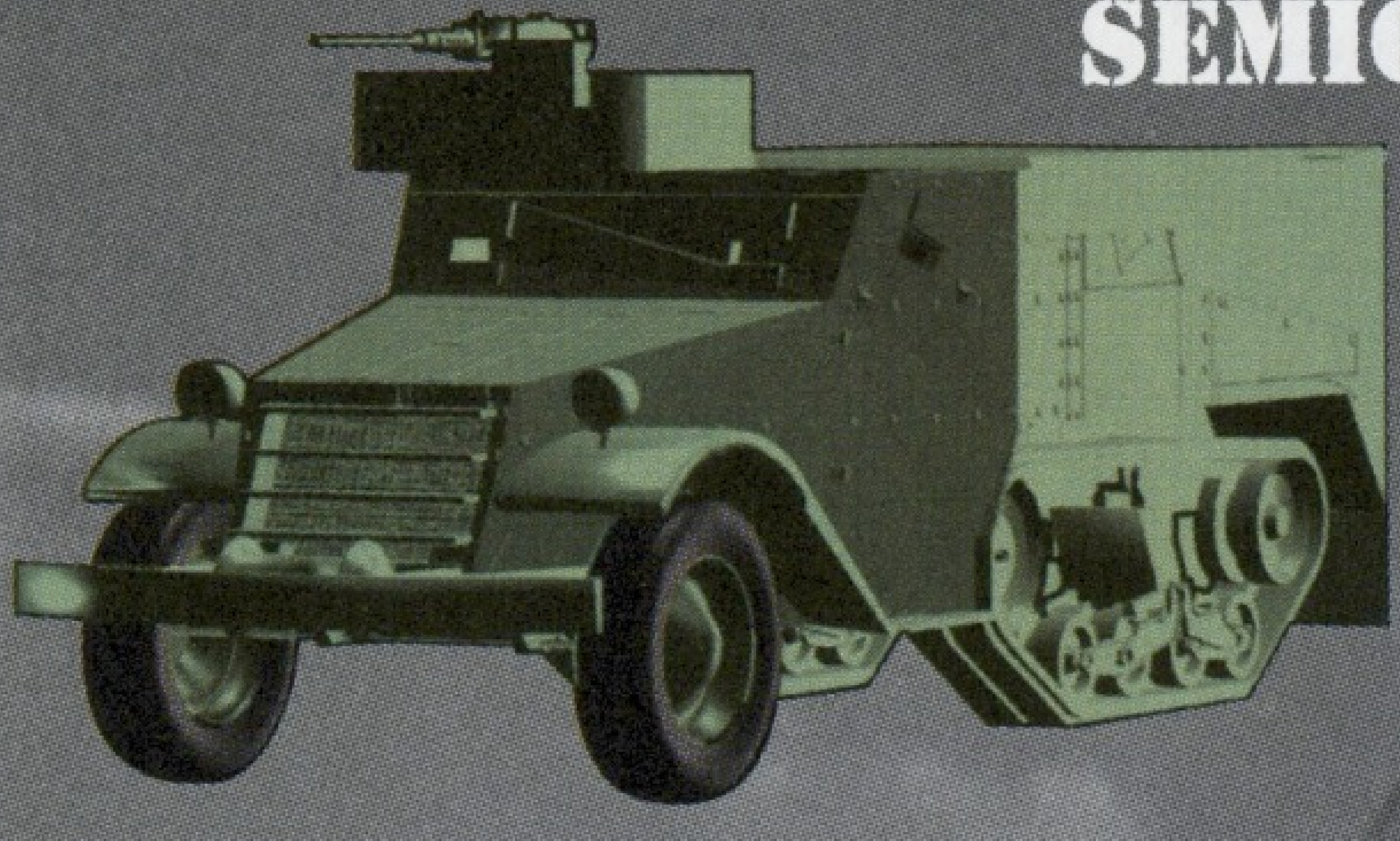
Los vehículos tienen un esquema de control ligeramente distinto al de Sarge. Con los botones de dirección se controlan las direcciones; si un botón no aparece en la lista, éste no funciona. Para entrar en un vehículo, sólo tienes que colocarte sobre él y, para salir, pulsa los botones ▢, △ o ○.

JEEP

Es el vehículo todoterreno básico, que se complementa con una ametralladora.

Botón L2	Girar ametralladora a la izquierda
Botón R2	Girar ametralladora a la derecha
Botón R1	Cámara de combate
Botón ✕	Disparar ametralladora

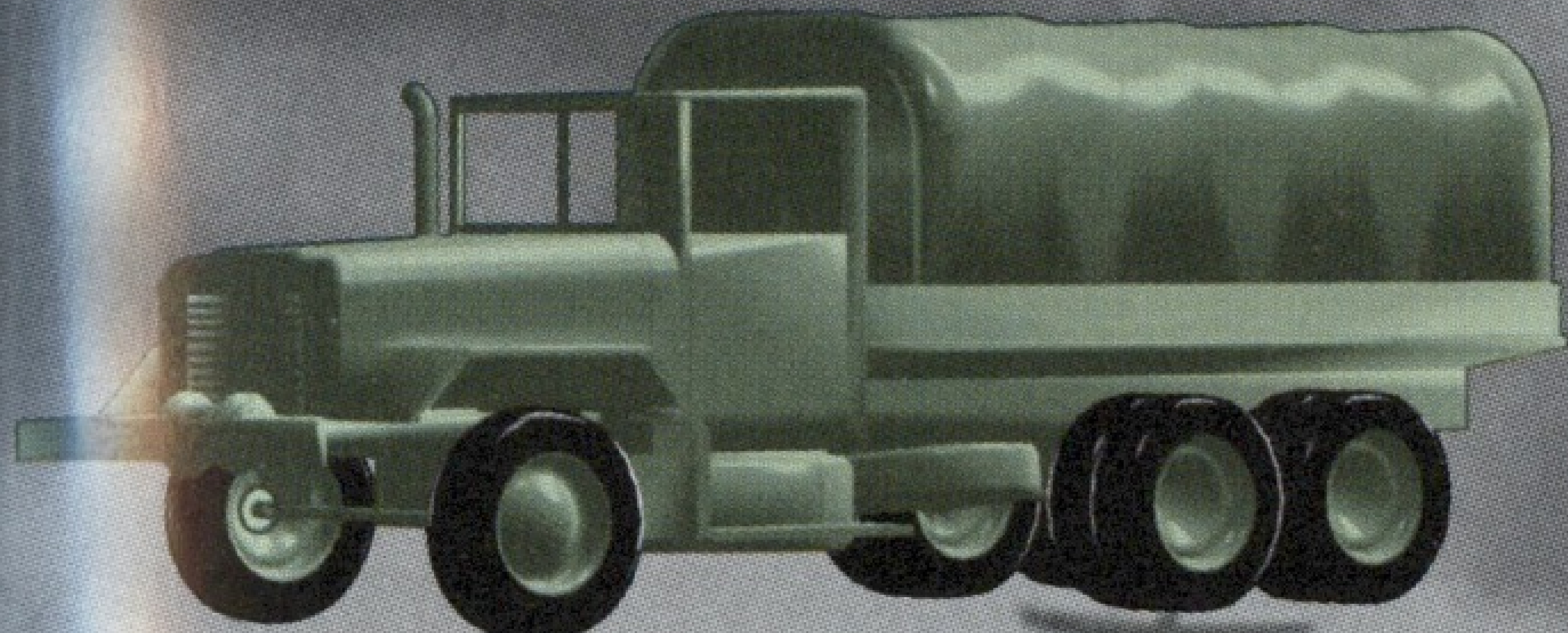
SEMIORUGA (HALFTRACK)



Los semiorugas pueden transportar cuatro soldados y están equipados con una ametralladora.

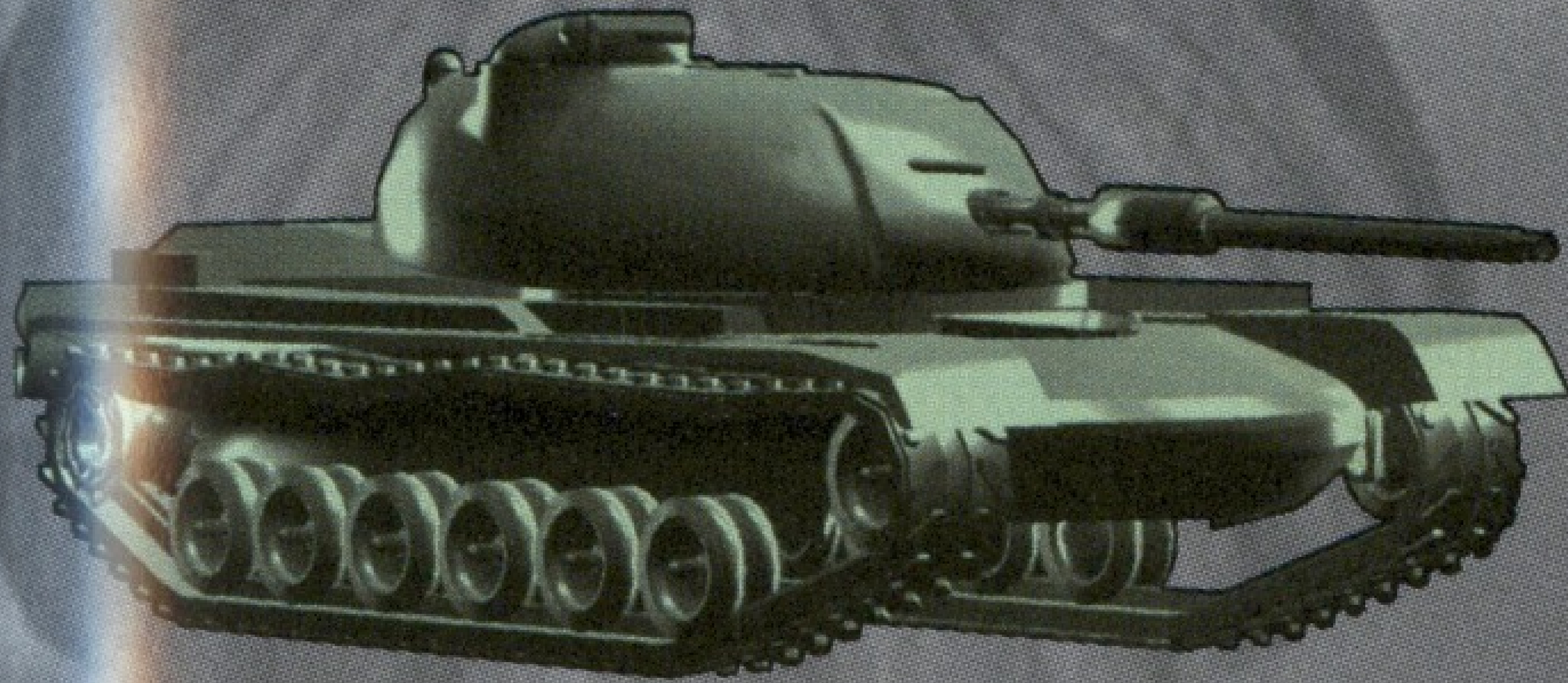
Botón L2	Girar ametralladora a la izquierda
Botón R2	Girar ametralladora a la derecha
Botón R1	Cámara de combate
Botón ✕	Disparar ametralladora

VEHÍCULOS (VEHICLES)



CAMIÓN DE CARGA (CARGO TRUCK)

Aunque tiene capacidad de transporte pesado, los camiones de carga no cuentan con blindaje ni armas; por lo tanto, sólo funcionan los botones de dirección.



TANQUE (TANK)

Cada tanque está equipado con un cañón principal de 105 mm y blindaje pesado protector.

Botón L2	Girar cañón a la izquierda
Botón R2	Girar cañón a la derecha
Botón R1	Cámara de combate
Botón R1 y botón de dirección ↑	Apuntar hacia abajo
Botón R1 y botón de dirección ↓	Apuntar hacia arriba
Botón ⊗	Disparar cañón

EXTRAS (POWERUPS)

Sarge toma automáticamente los objetos de energía extra con sólo tocarlos, incluso cuando pilota vehículos.

EXTRAS DE ARMAS (WEAPONS POWERUPS)

GRANADAS (GRENADES)

Una caja llena de granadas es un buen pretexto para darle una alegría a Sarge, aunque sabe que son más efectivas para atacar objetivos débiles. También dotan a Sarge de una forma de ataque indirecto.

BAZUCA Y MUNICIÓN (BAZOOKA AND AMMO)

Encontrar estos objetos en el campo es siempre una agradable sorpresa, aunque los bazucas deben utilizarse con precaución. Tiene un radio de explosión medio.

MORTERO Y MUNICIÓN (MORTAR AND AMMO)

Es lo más apropiado cuando quieras establecer un arma de fuego indirecto de supresión o eliminar un campamento enemigo.

EXTRAS (POWERUPS)

LANZALLAMAS Y MUNICIÓN (FLAMETHROWER AND AMMO)

El lanzallamas es un arma formidable, pero el intenso calor que produce tiene sus peligros. No es recomendable usarlo en terrenos con mucha vegetación y árboles.

MINAS (MINES)

Si estás intentando tender una trampa al enemigo, no hay nada más útil que una caja de minas. Una dotación completa de minas es suficiente incluso para detener un tanque.

EXPLOSIVOS (EXPLOSIVES)

Perfectos para destruir puestos enemigos de observación y torres de guardia. Cada cajón de explosivos contiene suficiente explosivo plástico como para reducir a escombros un edificio pequeño.

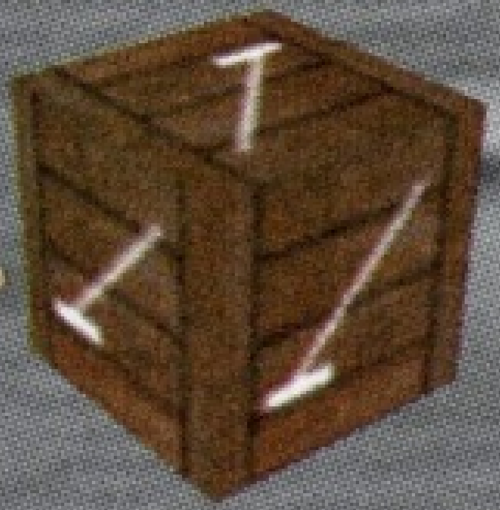
FUSIL AUTOMÁTICO (AUTO RIFLE)

El fusil automático es un arma ligeramente mejor que el fusil normal de Sarge, porque tiene una mayor velocidad de disparo.

EXTRAS (POWERUPS)

RECONOCIMIENTO (RECONNAISSANCE)

Los reconocimientos sirven a Sarge para determinar la configuración del terreno y detectan tropas enemigas durante diez segundos.



MINADOR (MINESWEEPER)

Este equipo contiene un detector de metales para minas que puede utilizarse una y otra vez. Nunca se gasta durante el curso de una misión.

EXTRAS DE ENERGÍA (HEALTH POWERUPS)

Los extras de energía no pueden guardarse y se utilizan de forma inmediata.

EQUIPO MÉDICO (MEDICAL PACK)

Sarge utiliza automáticamente este extra cuando entra en contacto con él. Aumenta su energía hasta el máximo.

BOTIQUÍN (MEDICAL KIT)

El botiquín recupera hasta un tercio de las energías de Sarge. Sin embargo, no todos los botiquines médicos contienen la misma capacidad de curación.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE 3DO EUROPE

SITIO WEB
Visita el sitio www.3DOEurope.com/support para obtener noticias e información de última hora, respuestas a las preguntas más frecuentes (FAQ), vínculos a sitios Web de fabricantes de hardware y las últimas actualizaciones de los productos.

TELÉFONO
Llama al (650) 261-3454, de lunes a viernes, de 9:00 a.m. a 12:00 y de 2:00 p.m. a 5:00 p.m., hora del Pacífico.

CORREO ELECTRÓNICO DEL REINO UNIDO
3DO Europe Limited
21-23 Mossop Street
London SW3 2LY
UK

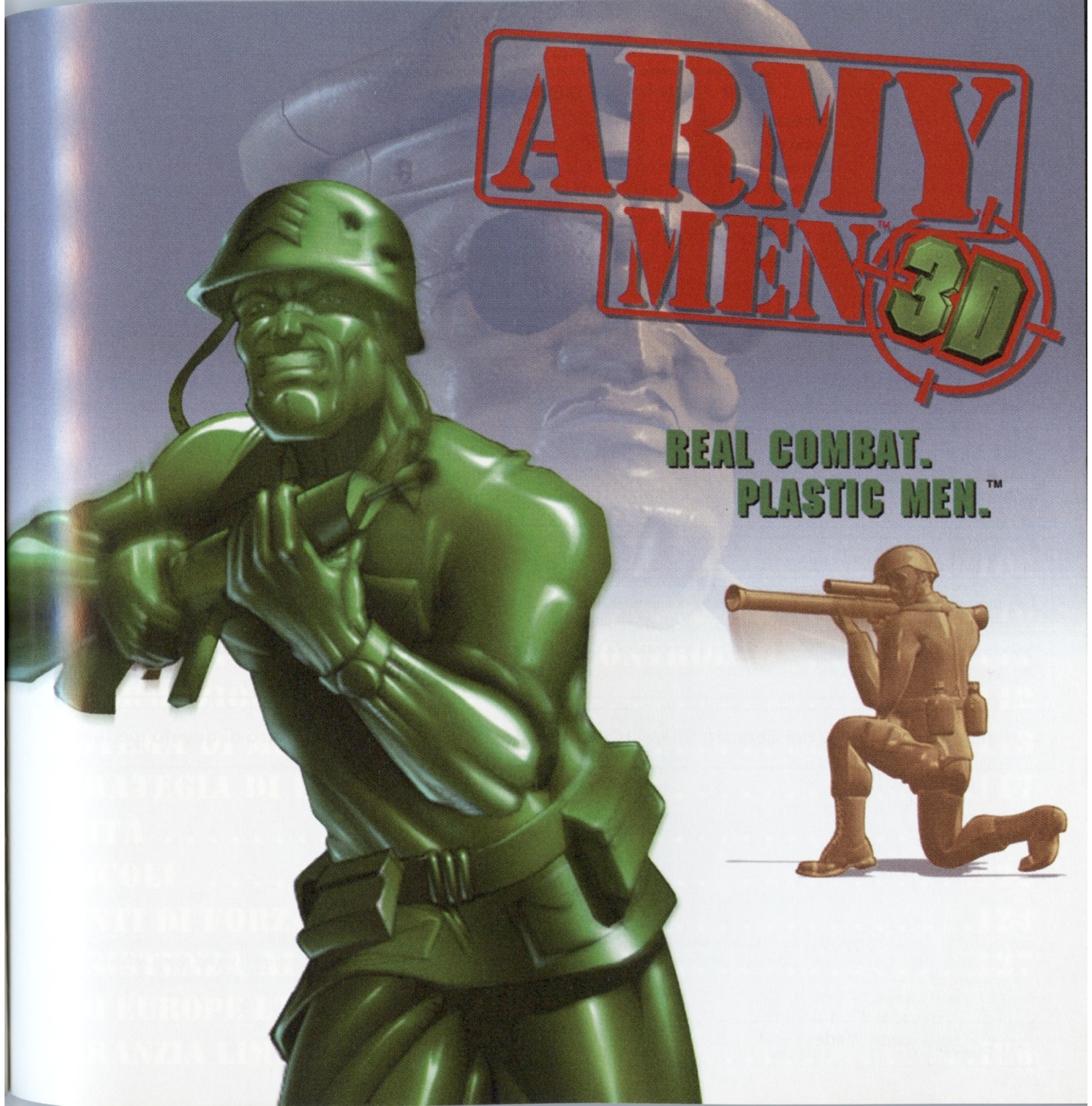
3DO EUROPE LTD.
GARANTÍA LIMITADA DE 90 DÍAS DE DURACIÓN

3DO Europe Ltd. ("3DO") garantiza al comprador original de este producto de software 3DO que el medio físico en el que se ha grabado el presente programa informático está libre de defectos en lo referente a materiales y fabricación, si se utiliza de la manera recomendada, durante un período de noventa días (90) contando a partir de la fecha de compra. El programa de software 3DO grabado en dicho medio se proporciona "tal cual", sin reconocer ningún tipo de garantía, ya sea expresa o implícita, y 3DO no es responsable de las pérdidas o daños que se deriven del uso o imposibilidad de uso de este programa de software 3DO. Toda la responsabilidad de 3DO, así como la única solución a la que podrá recurrir el comprador en caso de incumplimiento de cualquier tipo de garantía, expresa o implícita, será, si 3DO lo estima oportuno, la de reparar o sustituir gratuitamente los medios defectuosos, siempre que se devuelva el producto de software 3DO al lugar de compra en las condiciones originales dentro del período de garantía de 90 días, incluida una copia del recibo con fecha u otra prueba de compra. Esta garantía no se aplicará y será nula si los defectos del producto de software 3DO surgen por accidente, negligencia, uso inadecuado o abuso, o bien si la causa de estos defectos no está relacionada con problemas de materiales o fabricación.

LA GARANTÍA LIMITADA DE 3DO DE 90 DÍAS DE DURACIÓN SUSTITUYE EXPRESAMENTE A TODAS LAS DEMÁS GARANTÍAS Y NINGUNA OTRA QUEJA O RECLAMACIÓN DE LA NATURALEZA QUE SEA TENDRÁ CARÁCTER OBLIGATORIO O VINCULANTE PARA 3DO. TODAS LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS QUE NO SE PUEDAN RECHAZAR DE MANERA EFECTIVA, INCLUIDAS, PERO SIN LIMITARSE A, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD, ADECUACIÓN A UN FIN ESPECÍFICO O NO INFRINGIMIENTO, QUEDAN LIMITADAS AL MENCIONADO PERÍODO DE 90 DÍAS. 3DO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGÚN CASO DE LOS DAÑOS INCIDENTALES, CONSECUENTES, ESPECIALES O DE CUALQUIER OTRO TIPO O NATURALEZA QUE SE DERIVEN DE LA COMPRA, POSESIÓN, USO O IMPOSIBILIDAD DE USO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE 3DO. LA PRESENTE GARANTÍA LE OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS Y TAMBIÉN PUEDE TENER OTROS DERECHOS QUE VARÍAN DE UN PAÍS A OTRO.

Este programa informático 3DO, junto con su documentación correspondiente y demás materiales relacionados está protegido por los tratados y leyes de copyright internacionales y nacionales del Reino Unido, así como por otras leyes y tratados relativos a la propiedad intelectual. Su reproducción, traducción, modificación, almacenamiento en un sistema de recuperación, alquiler, arrendamiento, préstamo, difusión, transmisión y exhibición pública son una violación de las leyes aplicables y están estrictamente prohibidos si no se tiene el consentimiento por escrito de 3DO Europe Ltd. o su compañía matriz, The 3DO Company. Reservados todos los derechos.

3DO ha hecho lo posible por asegurarse de que el manual para el usuario final y los materiales publicitarios referentes a este producto 3DO son una referencia precisa del producto. Sin embargo, debido a las continuas mejoras y actualizaciones de los productos, 3DO no puede garantizar la precisión de los materiales impresos una vez publicados. 3DO no asume responsabilidades, pérdidas o daños, ya sea en el contrato, por agravio o de la forma que fuere, que se deriven de las imprecisiones o de cualquier otra información contenida en el manual o en los materiales publicitarios, incluidas, pero sin limitarse a, las pérdidas o responsabilidades resultantes de cambios, errores u omisiones con respecto a estos elementos.


ARMY MEN™ 3D
REAL COMBAT.
PLASTIC MEN.™

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido.
• Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte o dell'intero gioco e l'utilizzo non autorizzato di marchi registrati costituiscono un reato punibile dalla legge. La PIRATERIA lede sia i consumatori che i legittimi sviluppatori, editori e dettaglianti. Se sospettate che questo gioco sia stato copiato illegalmente o venite a conoscenza di informazioni riguardanti copie illegali di un prodotto, chiamate il numero del servizio clienti indicato sul retro di questo manuale.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

© 2000 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Army Men, Real Combat. Plastic Men., and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by The 3DO Company. Developed by The 3DO Company.

1 or 2 Player | Memory Card 1 blocks | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-02378

ARMY MEN™ 3D

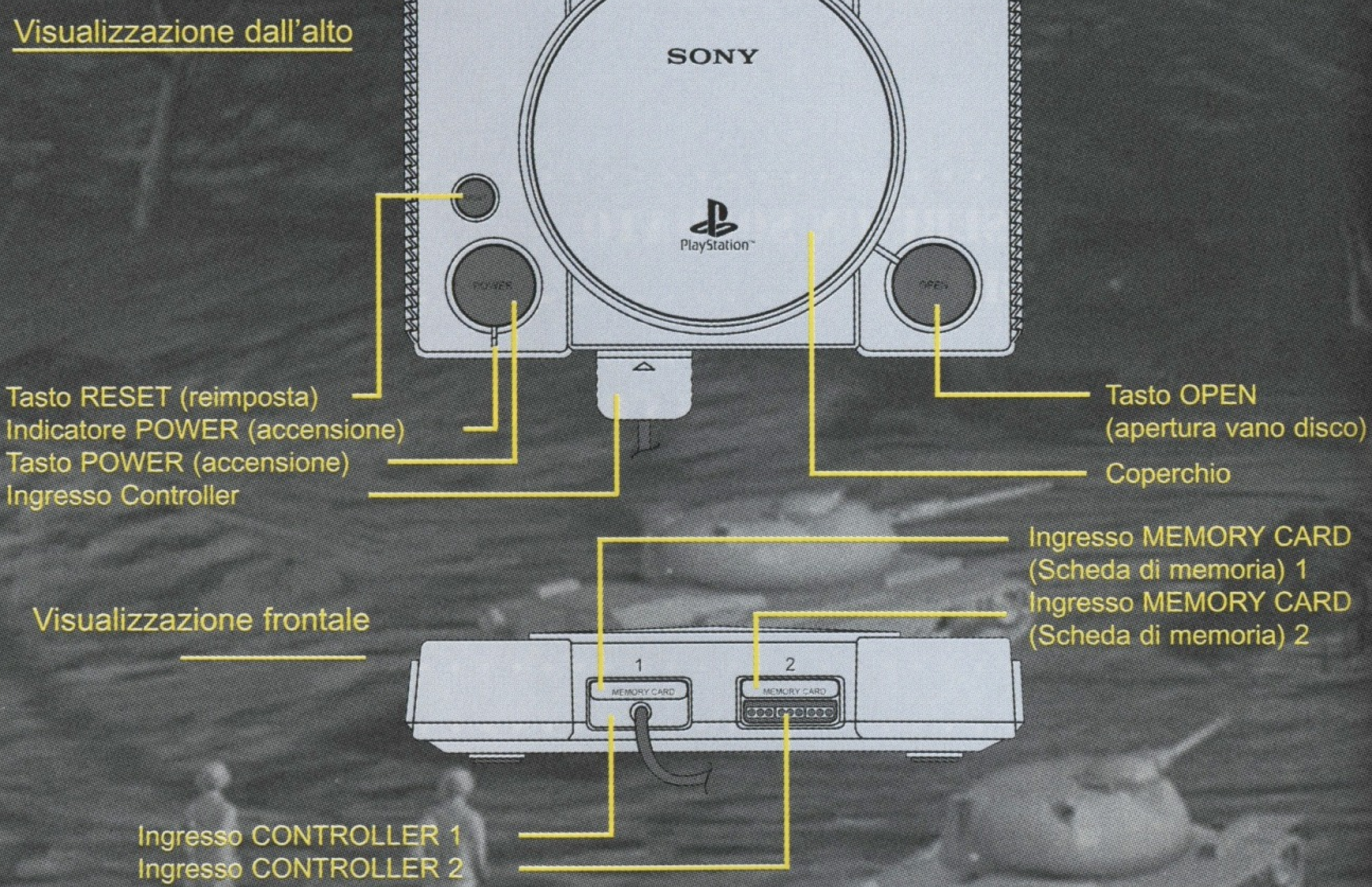
SOMMARIO

INSTALLAZIONE 106
NON È FACILE ESSERE UN SOLDATO
DELL'ESERCITO GREEN 108
CONTROLLI 110
INFORMAZIONI SUI COMANDI DI CONTROLLO 111
INFORMAZIONI SUL GIOCO 112
SISTEMA DI MENU 113
STRATEGIA DI BATTAGLIA 117
UNITÀ 119
VEICOLI 122
PUNTI DI FORZA 124
ASSISTENZA AI CLIENTI 3DO EUROPE 127
3DO EUROPE LTD.
GARANZIA LIMIATATA (90 GIORNI) 128

INSTALLAZIONE

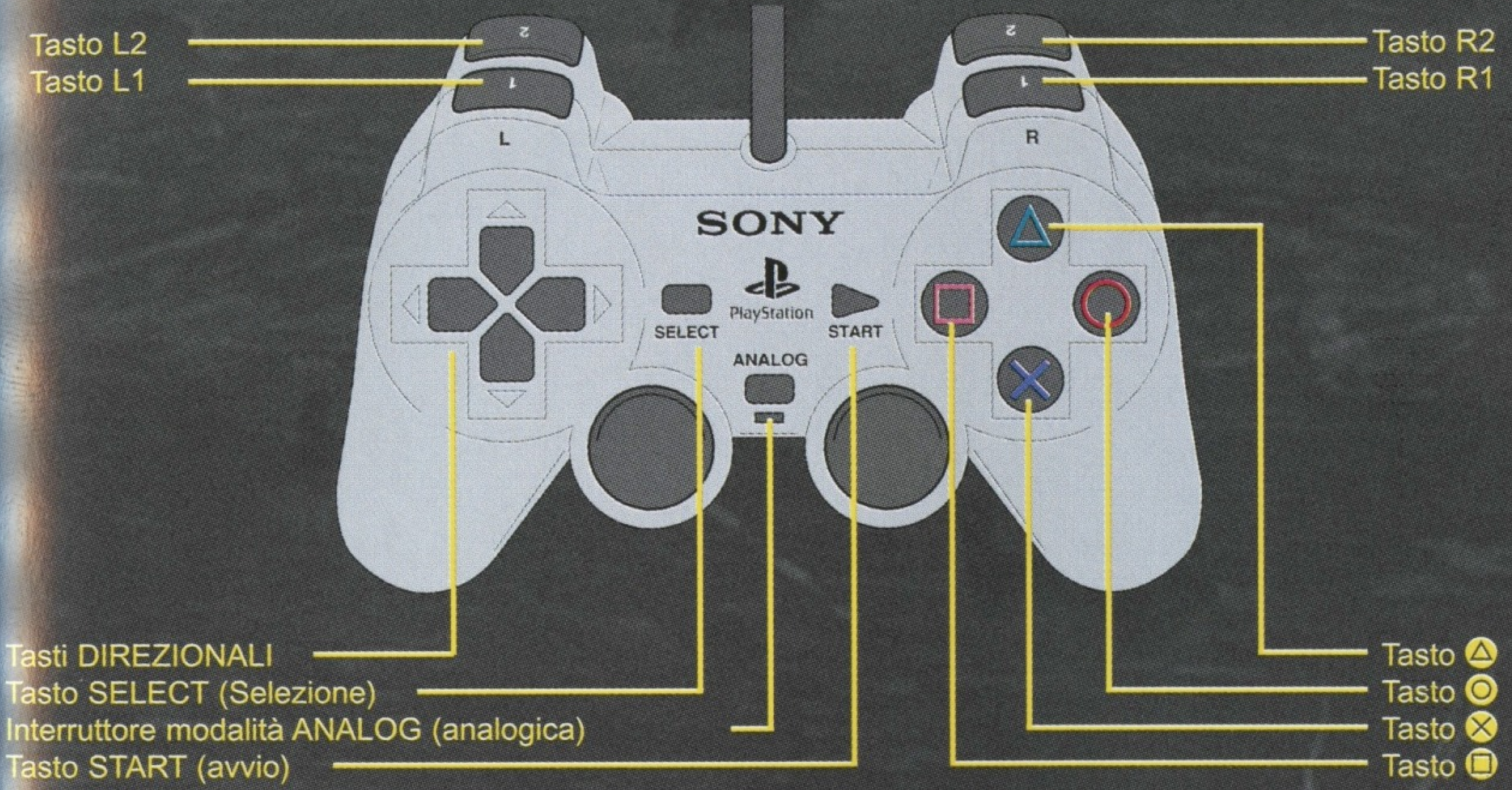
Per installare la console, segui le istruzioni fornite nel relativo manuale. Prima di inserire o rimuovere un CD, assicurati che la periferica sia spenta. Inserisci il disco Army Men™ 3D e chiudi il coperchio. Inserisci i controller e accendi la console. Segui le istruzioni visualizzate per dare inizio al gioco.

Console



Controller

(Controller Analogico (DUAL SHOCK™)visualizzato)



Army Men 3D supporta tre lingue di gioco, inglese, francese e tedesco. Per selezionare la lingua che desideri utilizzare, scegli Options dal menu Main per visualizzare il menu Options. Sceglie Language (Lingua) dal menu Options per poter selezionare la lingua con cui giocare tra quelle disponibili, cioè inglese, francese e tedesco. Al termine dell'operazione di selezione, le schermate verranno visualizzate nella lingua impostata. Se è inserita una MEMORY CARD (Scheda di Memoria), la scelta della lingua verrà memorizzata durante il salvataggio di una missione completata. Se, al contrario, non è disponibile alcuna MEMORY CARD, sarà necessario effettuare le operazioni di selezione della lingua ogni volta che verrà iniziata una nuova partita.

NON È FACILE ESSERE UN SOLDATO DELL'ESERCITO GREEN

Soffiava un vento freddo sull'ultimo arrivato della truppa. Non aveva sentito arrivare Sarge e quando questo gli batté sulla spalla, rimase così sorpreso che gli occhi quasi gli balzarono fuori dalle orbite. "Salta lontano dal fuoco se proprio devi saltare, ragazzo," borbottò Sarge. Un lungo silenzio cadde tra la recluta e il sergente brizzolato. I suoni provenienti dai campi nemici riecheggiavano nell'aria trasportati dal vento.

"Mi vergogno a dirlo, Sarge," confidò la recluta con voce tremante, "ma ho paura."

"Ragazzo," disse Sarge, "chiunque dica di non aver paura prima di una battaglia è un pazzo o un bugiardo. Tu sei fortunato. Non conosci il vero significato della paura."

Il giovane si fermò a riflettere per un istante e infine disse "Significa che anche tu hai paura?"

"Non prendermi così alla lettera, soldato" disse Sarge.

"Mi sono sempre chiesto, Sarge, che cosa renda così spietati gli altri eserciti? Soprattutto i Tan?"

"Non significa che siano spietati, ragazzo," rispose Sarge, "solo perché vogliono conquistare altri popoli e privarli di tutti i loro averi. Penso solo che non sappiano fare niente di meglio. È un grave difetto del loro

carattere che non riescono a controllare. Ecco perché sarebbe meglio che morissero."

"Ma non dobbiamo combattere solo contro i Tan," continuò Sarge, "sebbene siano i più forti e i più aggressivi. Ci sono anche i Gray e i Blue. I Gray sono guerriglieri che attaccano e scappano. Quando ero piccolo, mio padre mi faceva spaventare di notte raccontandomi storie sui Gray. Non ti devono piacere, ma li devi rispettare."

"I Blue, invece, sono sporchi codardi. Più che soldati sono degli esseri spregevoli. È più probabile che ti tendano un'imboscata invece di affrontarti in un combattimento leale. I Tan li tollerano perché possono servirsene come corrieri, sabotatori e spie."

"Sono così numerosi, Sarge," commentò il giovane. "I loro tre eserciti contro il nostro. Non abbiamo possibilità, Sarge! Siamo morti! Morti!"

"Non sono super uomini, ragazzo," commentò Sarge. "E non sono nemmeno indistruttibili. Sono come tutti gli altri. Ricorda che non collaborano tra di loro, non a lungo. Non siamo noi contro di loro, ma noi contro di loro che devono guardarsi le spalle per non essere traditi dai loro simili."

Ma Sarge non stava dicendo tutta la verità al soldato e questo gli provocò un senso di nausea. Sarge non poté più trattenersi.

"C'è dell'altro, ragazzo. Siamo stati assegnati a questa missione per trovare qualcosa, qualcosa di straordinario. Nessuno sa esattamente di cosa si tratti. È qualcosa di molto potente, questo è tutto quello che so. E non possiamo permettere ai Tan di impossessarsene per primi. È impossibile dire cosa ne farebbero."

Il giovane si fermò nuovamente a riflettere. "Penso," disse, "che probabilmente se ne servirebbero per i loro loschi scopi."

"Cominci a capire, ragazzo," disse Sarge. "Presto faremo di te un vero soldato di plastica."

CONTROLLI

VISUALIZZAZIONE CONFIGURAZIONE PREDEFINITA

Se il Controller Analogico (DUAL SHOCK) è in modalità Analogica (LED rosso), la levetta sinistra eseguirà le stesse funzioni dei tasti direzionali.
Ciascun veicolo ha il proprio schema di controlli. Per ulteriori dettagli sui controlli dei veicoli, vedere la sezione "Veicoli" a pag. 122.

INFORMAZIONI SUI COMANDI DI CONTROLLO

Esistono tre configurazioni di controller predefinite. Puoi provarle tutte per stabilire quale sia la migliore. Quanto segue si riferisce alla configurazione predefinita (Config. 1)

Per rotolare, premi il tasto L2 + il tasto direzionale ⬅ / ➡ (sinistra/destra). È possibile farlo da qualunque posizione, in piedi, in ginocchio o da terra. Per piegarsi a terra, premi il tasto R2 + il tasto direzionale ⬆ (su). Per inginocchiarsi, premi il tasto R2 + il tasto direzionale ⬇ (giù). È possibile premere il tasto R2 + il tasto direzionale ⬇ di nuovo per piegarsi a terra.

Per utilizzare la funzione Combat Cam, premi il tasto R1 + il tasto direzionale ⬅ / ➡. Verrà così visualizzato un ingrandimento dell'area frontale. Ciò è particolarmente utile quando Sarge ha la schiena rivolta verso il muro o verso un oggetto di grandi dimensioni. Come puoi notare, nella visualizzazione Combat Cam, Sarge cammina soltanto, non corre.

Per chinarsi, premi il tasto L1. Ciò consente a Sarge di chinare la testa fino all'altezza delle spalle per una maggiore protezione. Tale manovra può essere effettuata solo quando Sarge è in piedi o in ginocchio. Sarge non può avanzare o retrocedere mentre si china, ma può rotolare.

Per far girare Sarge velocemente, premi il tasto Fast Turn (il tasto ◎) + il tasto direzionale ⬅ / ➡

INFORMAZIONI SUL GIOCO

Quando inizi una partita o completi una missione, Army Men 3D ricerca una MEMORY CARD (Scheda di memoria) nell'ingresso Memory Card 1.
I dati relativi alle opzioni verranno caricati in modo automatico dall'avvio a patto che la MEMORY CARD (Scheda di memoria) contenente i dati sia stata inserita nell'ingresso MEMORY CARD (Scheda di memoria) Se la MEMORY CARD (Scheda di memoria) inserita dispone di almeno un blocco libero, la partita verrà automaticamente salvata. In seguito al salvataggio, verrà sovrascritta con nuovi dati al termine di una missione o all'inizio di una nuova partita. Se non trova alcuna MEMORY CARD (Scheda di memoria), la partita finisce e viene chiesto di ripetere la scansione o di continuare senza salvare.
Se premi il tasto START (avvio) nel corso del gioco, verrà visualizzato il menu Pause. Puoi verificare le istruzioni sulle missioni, modificare le opzioni audio o terminare la partita in corso. Quando selezioni Quit (esci), è necessario scegliere tra Yes/No (sì/no), nel caso tale selezione sia avvenuta casualmente. Inoltre, se tieni premuto il tasto SELECT (selezione) e il tasto START (avvio) per due secondi, puoi ritornare alla schermata del titolo. Se la Memory Card è piena, verrà visualizzato un messaggio che consente di scegliere se eliminare un blocco dalla MEMORY CARD (Scheda di memoria). La mappa strategica (tasto SELECT) permette di ottenere una panoramica globale della missione e della posizione adottata. Le voci elencate nella mappa strategica non sono obiettivi, ma semplici informazioni. Quando accade di trovare truppe sprovviste di comandante, viene visualizzata l'icona Order Squad (Ordina la truppa) nell'inventario. Se si utilizza l'inventario, verrà visualizzato un menu di scelta rapida da cui poter scegliere l'opzione Follow Me (Seguimi) o Defend (Difendi) utilizzando i tasti direzionali ↑/↓ (su/giù) e il tasto ⊗. Bootcamp offre l'opportunità di imparare a conoscere le capacità di Sarge e provare a guidare tutti i veicoli.
È consigliabile sfruttare i vantaggi di questo addestramento.

SISTEMA DI MENU

Utilizza i tasti direzionali ↑/↓ (su/giù) per evidenziare le selezioni e il tasto ⊗ per effettuarle. Per tornare alla schermata precedente, premi il tasto △.

MENU MAIN (PRINCIPALE)

BOOTCAMP (ESERCITAZIONE) - Missione di addestramento per familiarizzare con i controlli e gli elementi del gioco. Bootcamp è consigliabile per i nuovi giocatori.

NEW GAME (NUOVO GIOCO) - Inizia una nuova partita.

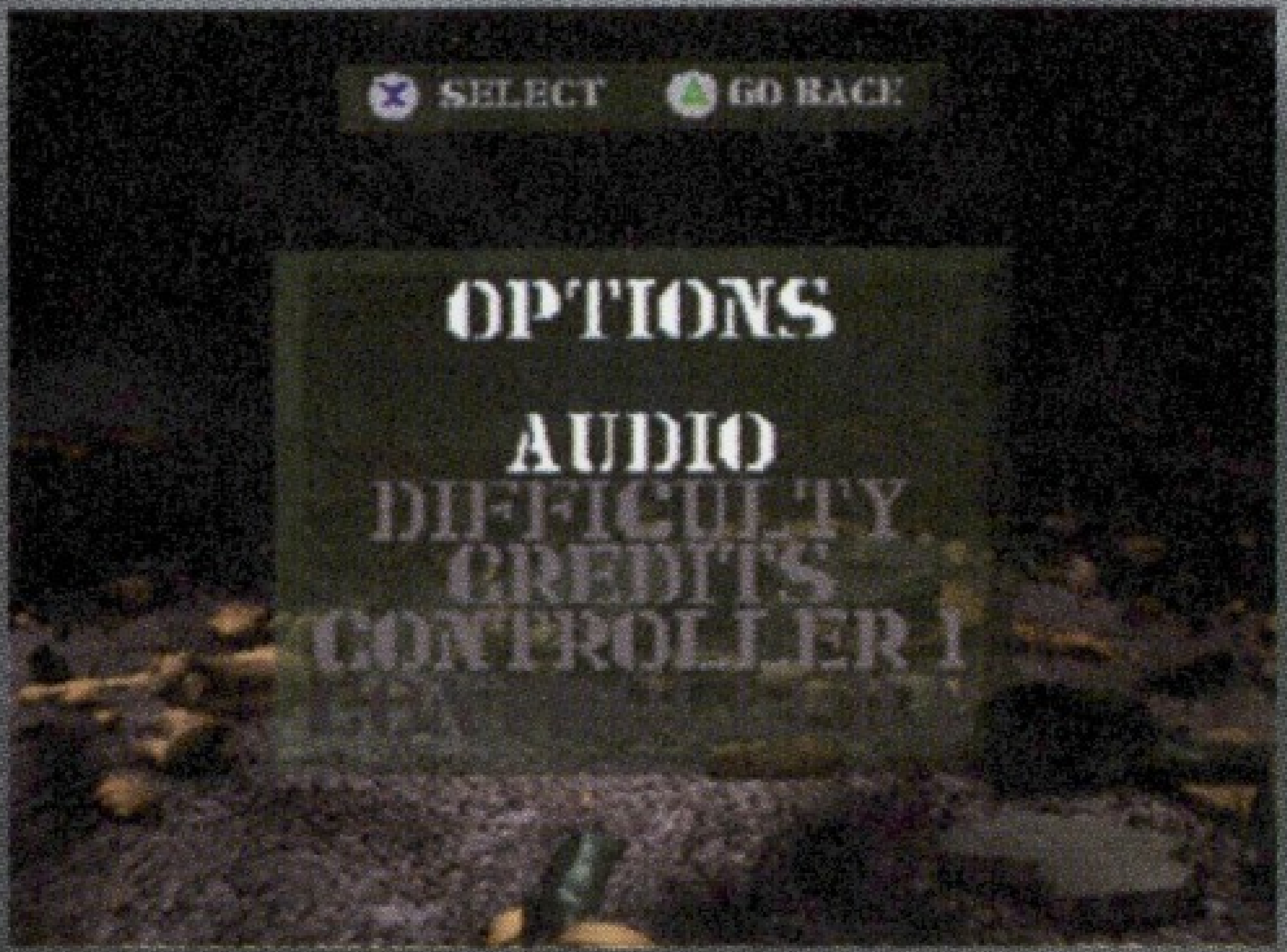
OPTIONS (OPZIONI) - Visualizza il menu Options (opzioni) da cui è possibile modificare i dettagli del gioco. Per una descrizione dettagliata, vedere la sottosezione "Menu Options" a pagina 114.

2 PLAYERS (2 GIOCATORI) - Inizia una partita con 2 giocatori. Per una descrizione più dettagliata, vedere le pagine 115 e 116.

LOAD GAME (CARICA GIOCO) - Consente di caricare una partita salvata da una MEMORY CARD (Scheda di memoria).

SISTEMA DI MENU

MENU OPTIONS (OPZIONI)



AUDIO - Consente di modificare il volume dei rumori e della musica e la modalità stereo o mono e di apportare modifiche evidenziando una selezione e utilizzando i pulsanti direzionali ← / → (sinistra/destra).

DIFFICULTY (LIVELLO DI DIFFICOLTÀ) - Consente di selezionare Easy (facile), Normal (normale) o Hard (difficile).

CREDITS (CREATO DA) - Consente di scoprire chi ha ideato questo gioco meraviglioso!

CONTROLLER 1 - Consente di modificare le opzioni di configurazione, calibratura* e vibrazione per il Controller collegato all'ingresso Controller 1. È necessario collegare un Controller all'ingresso Controller 1.

CONTROLLER 2 - Consente di modificare le opzioni di configurazione, calibratura* e vibrazione per il Controller collegato all'ingresso Controller 2 (se presente).

* Solo Controller Analogico in modalità Analogica (LED: rosso).

** Solo Controller Analogico (DUAL SHOCK).

SISTEMA DI MENU

MENU 2 PLAYER GAME (DUE GIOCATORI)

NEW GAME (NUOVO GIOCO) - Inizia una nuova partita di Capture the Flag, in cui l'esercito Green è contrapposto all'esercito Tan. L'obiettivo è di infiltrarsi nella base dei nemici, impossessarsi della loro bandiera (correndo semplicemente fino all'asta della bandiera) e innalzarla sulla propria asta. Verrà visualizzata la seguente sequenza di schermate di menu.

CHOOSE MAP (SCEGLI LA MAPPA) - Per selezionare il tipo di terreno su cui si desidera giocare.

PLACE UNITS (POSIZIONA LE UNITÀ) - Ogni giocatore colloca le proprie unità sulla mappa.
La pagina seguente contiene le istruzioni necessarie per effettuare queste operazioni.

LOAD GAME - Per caricare una partita salvata da una MEMORY CARD (Scheda di Memoria).

***Nota che la mappa "Santa Plastico" è una mappa Quickstart.

Non verrà visualizzata alcuna schermata di installazione, poiché la partita inizierà immediatamente.

SISTEMA DI MENU

POSIZIONAMENTO DELLE UNITÀ IN UNA PARTITA CON 2 GIOCATORI

Nella parte sinistra dello schermo verrà visualizzato l'elenco delle unità disponibili e al centro verrà visualizzato un riquadro arancione. Seleziona il tipo di unità che desideri utilizzare con i tasti △ e ✕.
È possibile spostarsi all'interno della mappa utilizzando i tasti direzionali. Quando desideri posizionare un'unità, è necessario stabilire se sarà di attacco o di difesa. Se l'unità è di difesa, rimarrà immobile. Se l'unità è di attacco, attaccherà il nemico dopo averlo individuato. Per posizionare un'unità in difesa, premi il tasto □. Per posizionare un'unità in attacco, premi il tasto ○. Nota che è impossibile posizionare unità nelle aree di colore rosso. Una volta terminato il posizionamento di tutte le unità, il gioco inizia automaticamente.
Army Men 3D supporta tre lingue di gioco, inglese, francese e tedesco. Per selezionare la lingua che desideri utilizzare, scegli Options dal menu Main per visualizzare il menu Options. Sceglie Language (Lingua) dal menu Options per poter selezionare la lingua con cui giocare tra quelle disponibili, cioè inglese, francese e tedesco. Al termine dell'operazione di selezione, le schermate verranno visualizzate nella lingua impostata. Se è inserita una MEMORY CARD (Scheda di Memoria), la scelta della lingua verrà memorizzata durante il salvataggio di una missione completata. Se, al contrario, non è disponibile alcuna MEMORY CARD, sarà necessario effettuare le operazioni di selezione della lingua ogni volta che verrà iniziata una nuova partita.

STRATEGIA DI BATTAGLIA

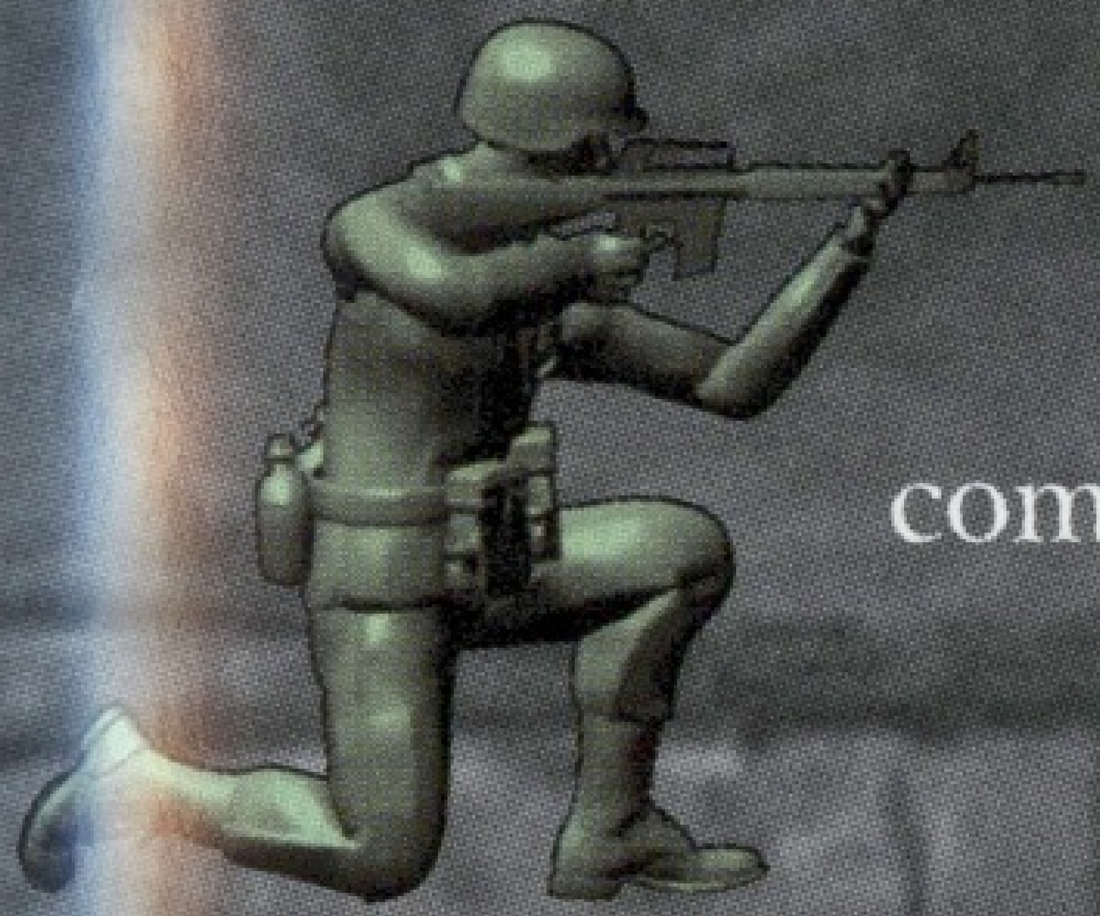
- All'inizio di ogni scenario, è consigliabile leggere le istruzioni sulla missione per comprendere perfettamente tutti gli ordini di Sarge.
- Utilizza la mappa strategica. Non solo mostra la posizione corrente di Sarge, ma visualizza anche informazioni relative ai suoi obiettivi.
- Proprio come avviene in qualsiasi conflitto reale, Army Men 3D è fatto prevalentemente di strategie, con brevi periodi di combattimento intenso. E' importante ricordare che la morte è sempre in agguato.
- Impara a utilizzare i nascondigli per aumentare le possibilità di vittoria di Sarge.
- Utilizza la funzione Combat Cam per ispezionare il terreno dopo averne leggermente ingrandito le dimensioni di visualizzazione.
- La capacità di rotolare consente a Sarge di entrare e uscire dai nascondigli e colpire facilmente i nemici senza doversi esporre troppo.
- Impara come tuffarsi in corsa finendo in posizione prona. Ciò consentirà a Sarge di sfruttare meglio i nascondigli.
- Le istruzioni sulle missioni, le mappe e le ricognizioni sono i vantaggi di un soldato di successo.
- Se tutti i tentativi non hanno esito positivo, spara a qualcosa. Forse non cambia nulla, ma ti aiuterà a sentirti meglio.

- Non tutte le armi funzionano allo stesso modo. Le armi da fuoco di tipo diretto, come i bazooka e i fucili automatici, non richiedono altro che prendere la mira e sparare. Le armi da fuoco di tipo indiretto, come i mortai e le bombe a mano, invece, richiedono una maggiore abilità. Quando sei pronto a utilizzarle, tieni premuto il tasto ⊗ fino a visualizzare un riquadro relativo al bersaglio sul terreno. Il riquadro si avvicinerà e si allontanerà da Sarge, mostrando la portata dell'arma. Se si rilascia il tasto ⊗, Sarge potrà utilizzare l'arma. Puoi modificare la posizione di Sarge per il tiro utilizzando i tasti direzionali ⬅/➡ (sinistra/destra). Nota che se premi il tasto ⊗ quando è selezionata un'arma da fuoco di tipo indiretto, è possibile annullare il tiro facendo ruotare il pollice sul tasto ▢ o △ e rilasciando il tasto ⊗.

- In genere Sarge ha un'ottima mira e riesce ad abbattere il nemico individuato. Talvolta, però, la posizione che assume influisce sulla sua abilità nel colpire gli obiettivi. Ad esempio, se è a terra non è facile colpire un nemico che si trova sopra di lui. Se un soldato nemico è a terra o in ginocchio, il suo tiro sarà più preciso di quanto non lo sarebbe se fosse in piedi e questo influisce anche sull'abilità di Sarge. Ribadire quanto il terreno e la posizione influiscano sull'abilità di cui Sarge non è mai superfluo. Queste caratteristiche possono essere chiarite durante la missione Bootcamp, in Sarge non verrà ucciso dal fuoco. Sarà inoltre molto utile familiarizzare con i comandi Combat Cam, Piegati e Chinati in fase di addestramento.

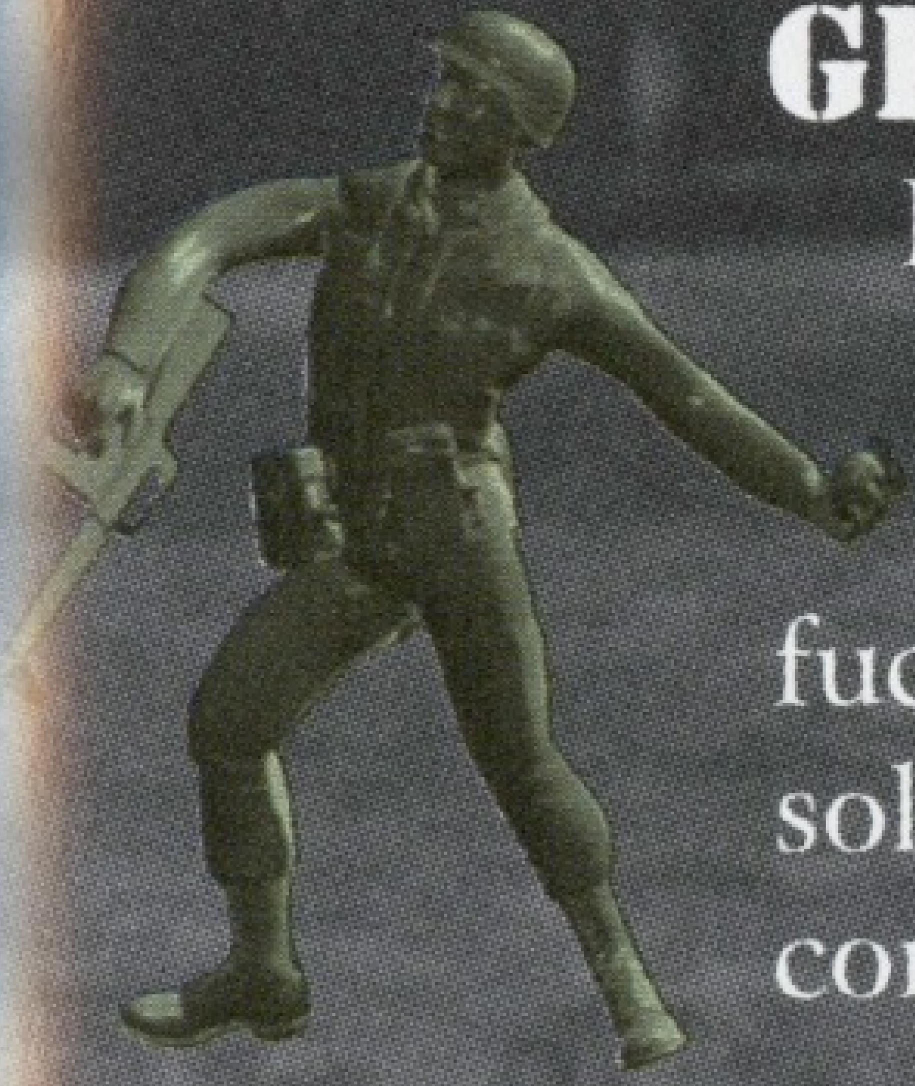
UNITÀ

FUCILIERE



Il fuciliere è molto abile nel maneggiare la sua arma e può essere richiamato nella maggior parte delle situazioni per abbattere tutti i nemici compresi nel campo visivo.

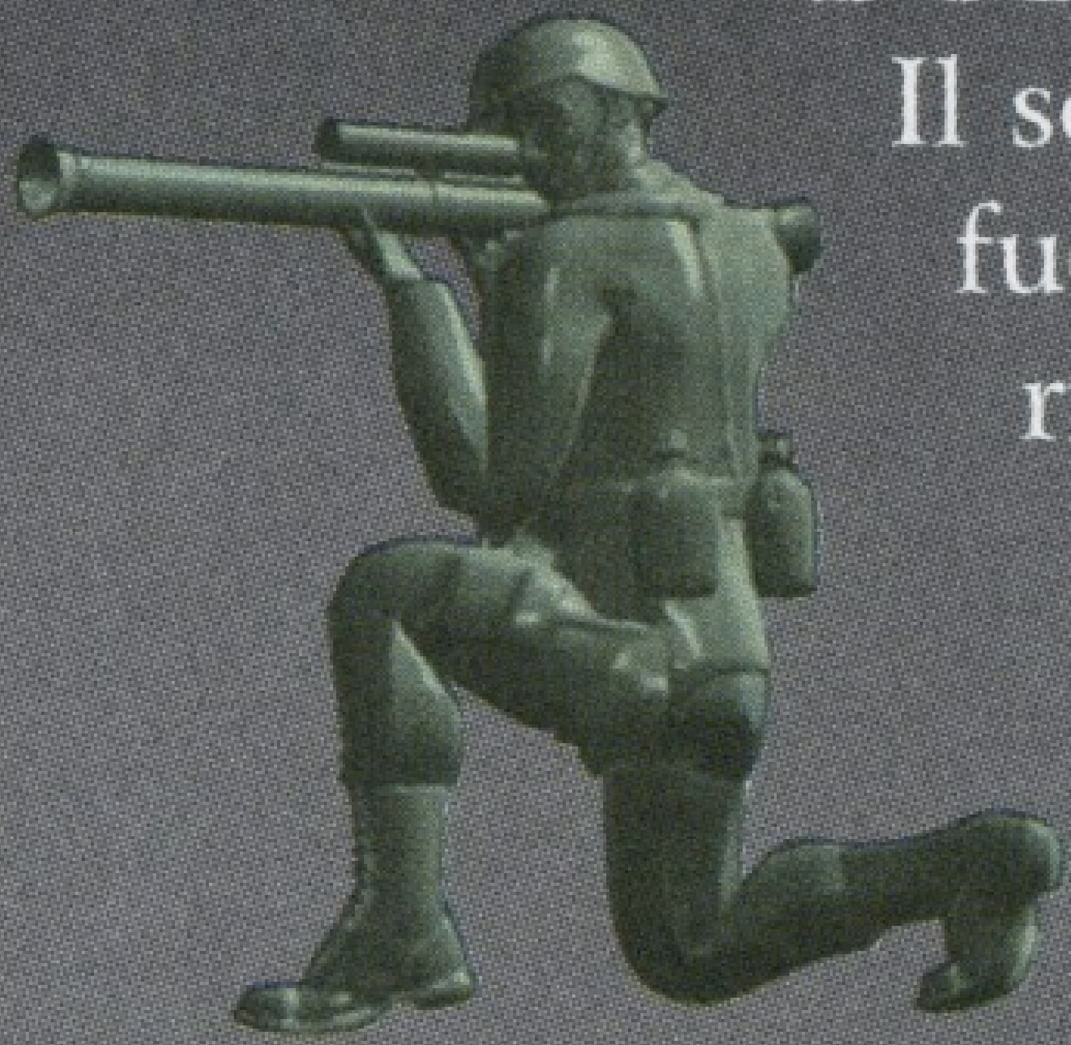
GRANATIERE



Il granatiere è addetto alle distruzioni di massa localizzate. Sebbene le sue azioni offensive siano in un certo senso più lente di quelle del fuciliere, può distruggere un intero battaglione di soldati con un solo colpo. È particolarmente abile contro nemici trincerati.

UNITÀ

SOLDATO CON BAZOOKA



Il soldato addetto al bazooka maneggia armi da fuoco potenti, localizzate. Anche se talvolta deve ricaricare l'arma dopo avere sparato, riesce a distruggere la maggior parte dei veicoli con un paio di colpi.

SOLDATO CON MORTAIO

Provvisto di un'arma altamente distruttiva e trasportabile, questo soldato è tuttavia ostacolato dal tempo che impiega a ricaricarla. I mortai dovrebbero essere utilizzati solo contro obiettivi trincerati o fissi.

LANCIAFIAMME

Questo abilissimo soldato illuminerà la notte. La sua arma scarica una raffica di soluzione volatile infiammabile. È necessario utilizzare quest'arma con grande attenzione, poiché le parti in plastica (comprese quelle di Sarge) sono vulnerabili al fuoco.

ARTIFICIERE

Perché un artificiere compia la sua opera, è necessario del tempo per neutralizzare un campo minato, anche se una sola mina può spesso debilitare un intero gruppo di soldati, eliminando parte di essi.

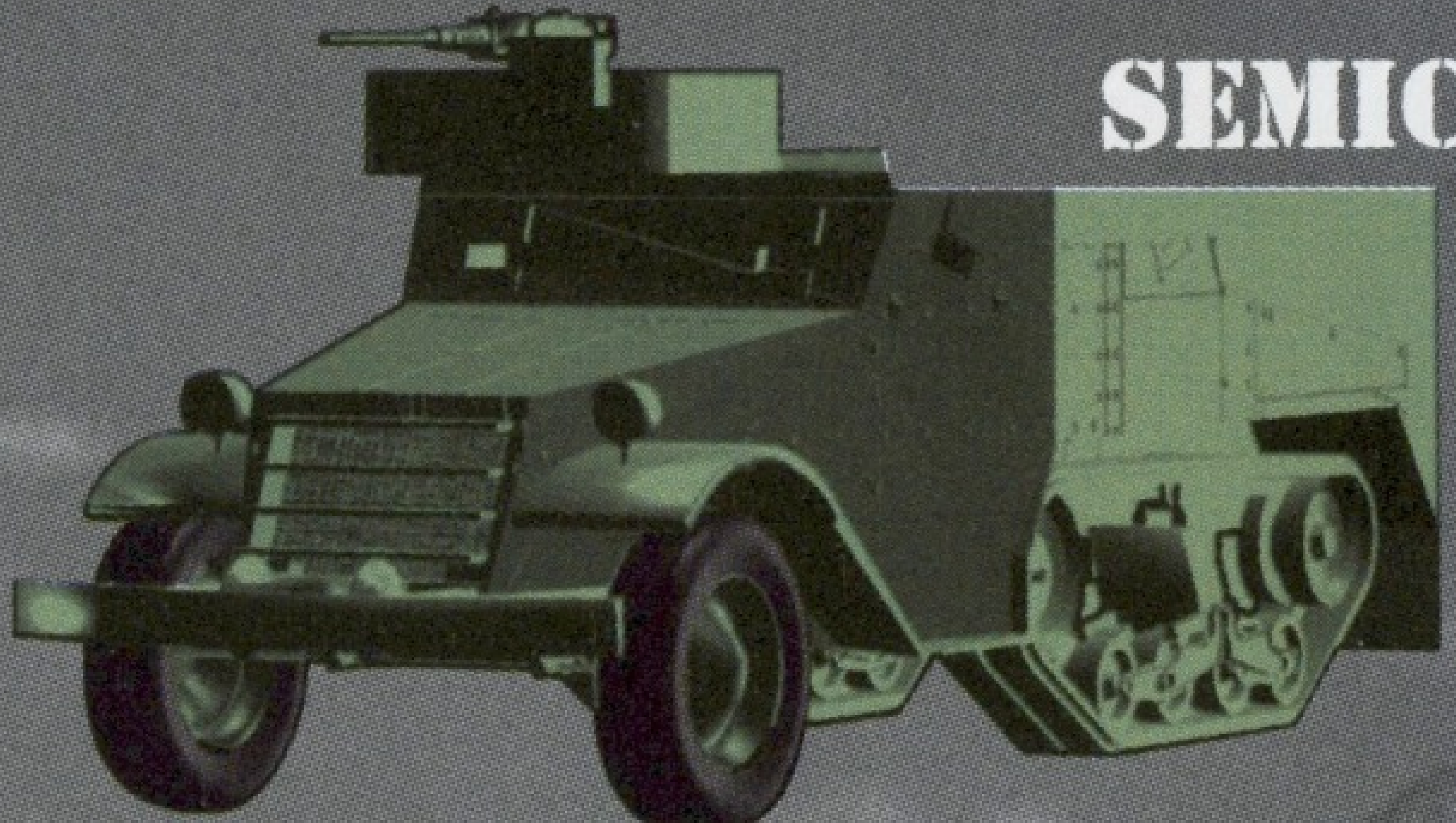
VEICOLI

I veicoli sono controllati in base a uno schema diverso rispetto a quello utilizzato per Sarge. I tasti direzionali servono a guidare il veicolo e se un tasto non è elencato significa che non funziona. Per salire su un veicolo, è sufficiente camminare fino ad entrarci. Per scendere da un veicolo, premere il tasto ◻, △ o ○.

JEEP

Il veicolo di base adatto a qualsiasi tipo di terreno e provvisto di mitragliatrice.

Tasto L2	Consente di girare la mitragliatrice a sinistra
Tasto R2	Consente di girare la mitragliatrice a destra
Tasto R1	Combat Cam
Tasto ⊗	Consente di aprire il fuoco



SEMICINGOLATO

Il semicingolato può trasportare quattro uomini ed è provvisto di una mitragliatrice.

Tasto L2	Consente di girare la mitragliatrice a sinistra
Tasto R2	Consente di girare la mitragliatrice a destra
Tasto R1	Combat Cam
Tasto ⊗	Consente di aprire il fuoco

VEICOLI

AUTOCARRO

Sebbene abbia una notevole capacità di carico, l'autocarro non è né corazzato, né provvisto di armi. Pertanto, solo i tasti direzionali sono funzionali.

CARRO ARMATO

Ogni carro armato è corazzato e trasporta un cannone da 105 mm.

Tasto L2	Consente di girare la mitragliatrice a sinistra
Tasto R2	Consente di girare la mitragliatrice a destra
Tasto R1	Combat Cam
Tasto R1 + tasto direzionale ↑ (su)	Consente di mirare in basso
Tasto R1 + tasto direzionale ↓ (giù)	Consente di mirare in alto
Tasto ⊗	Consente di aprire il fuoco

PUNTI DI FORZA

Sarge si impossessa automaticamente dei bonus ogni volta che ne incontra uno, compresi i veicoli.

BONUS RELATIVI ALLE ARMI

GRANATE

Un'intera scatola di bombe a mano rende felice Sarge. Puoi maneggiarle senza particolari attenzioni, pur non dimenticando che sono maggiormente efficaci contro obiettivi non troppo difficili. Costituiscono inoltre un'arma da fuoco di tipo indiretto per Sarge.

BAZOOKA E MUNIZIONI

È una piacevole sorpresa, il cui utilizzo richiede però grande attenzione. L'esplosione proveniente da un bazooka ha una portata di medio raggio.

MORTAIO E MUNIZIONI

Proprio ciò che ci vuole quando è necessario disporre di un'arma di soppressione da fuoco di tipo indiretto o distruggere un accampamento nemico.

PUNTI DI FORZA

LANCIAFIAMME E MUNIZIONI

Il lanciafiamme è un'arma straordinaria, ma il calore che emana è un'arma a doppio taglio. Il suo utilizzo su un terreno in prevalenza boscoso non è raccomandato.

MINE

Per tendere una trappola al nemico, niente è più indicato delle mine. Un'intera dotazione è sufficiente per fermare anche un carro armato in movimento.

ESPLOSIVI

Gli esplosivi sono perfetti per eliminare osservatori nemici e torri di guardia e in ogni cassa è contenuto esplosivo al plastico sufficiente per radere al suolo un edificio di piccole dimensioni.

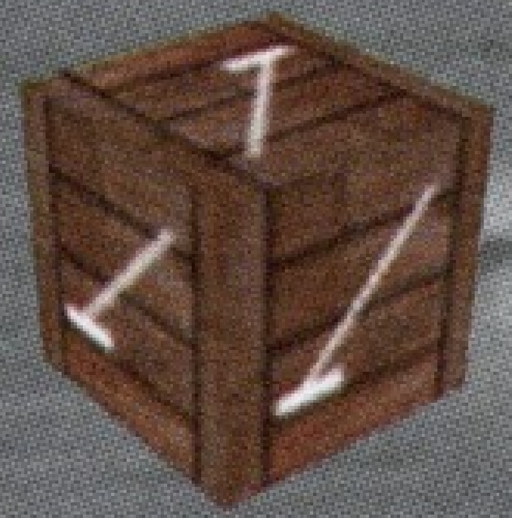
FUCILE AUTOMATICO

Il fucile automatico è un'arma leggermente migliore rispetto al fucile utilizzato da Sarge, poiché scarica proiettili più rapidamente.

PUNTI DI FORZA

RICOGNIZIONE

La ricognizione consente a Sarge di valutare il tipo di terreno su cui si trova e di individuare truppe di nemici in un periodo di tempo della durata di dieci secondi.



ARTIFICIERE

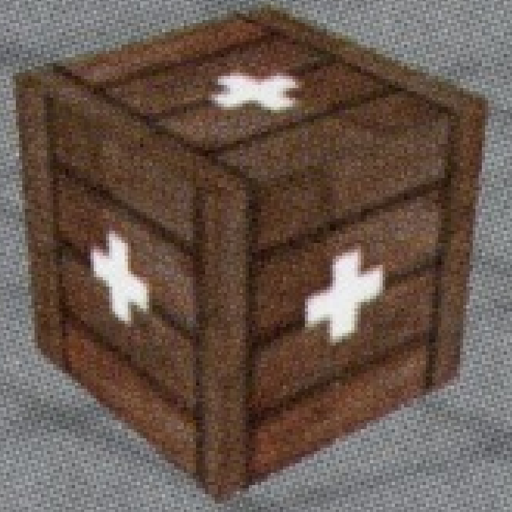
Questa cassa contiene un metal detector per l'artificiere, che può essere utilizzato senza limiti. Non si esaurirà mai durante una missione.

ENERGIA

I bonus relativi all'energia non possono essere conservati, ma devono essere utilizzati immediatamente.

PACCHETTO MEDICINALI

Sarge utilizza automaticamente questo bonus quando lo incontra. Gli permette di aumentare al massimo livello la propria energia.



KIT PRIMO SOCCORSO

Il bonus del kit di primo soccorso ripristina un terzo dell'energia di Sarge. Non tutti questi bonus contengono la stessa quantità di energia.

ASSISTENZA AI CLIENTI 3DO EUROPE

SITO WEB

Per ottenere informazioni sulle ultime novità, le risposte alle domande frequenti, i collegamenti ai siti Web dei produttori hardware e gli ultimi aggiornamenti al prodotto, visitare il sito Web 3DO Europe all'indirizzo: www.3DOEurope.com/support.

SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Il servizio di assistenza tecnica di Halifax risponde al seguente numero: 02/4130345
Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 18.

E' possibile accedere al servizio di assistenza anche tramite Internet scrivendo all'indirizzo: supporto@halifax.it

Per una maggiore efficienza, vi preghiamo di riportare, in entrambi i casi, i seguenti dati:

- negozio presso il quale è stato acquistato il software o la periferica
- tipologia dell'errore o del malfunzionamento riscontrato

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno essere forniti trucchi e/o soluzioni. A questo proposito è possibile consultare la sezione "soluzioni" al seguente indirizzo Internet: http://www.halifax.it

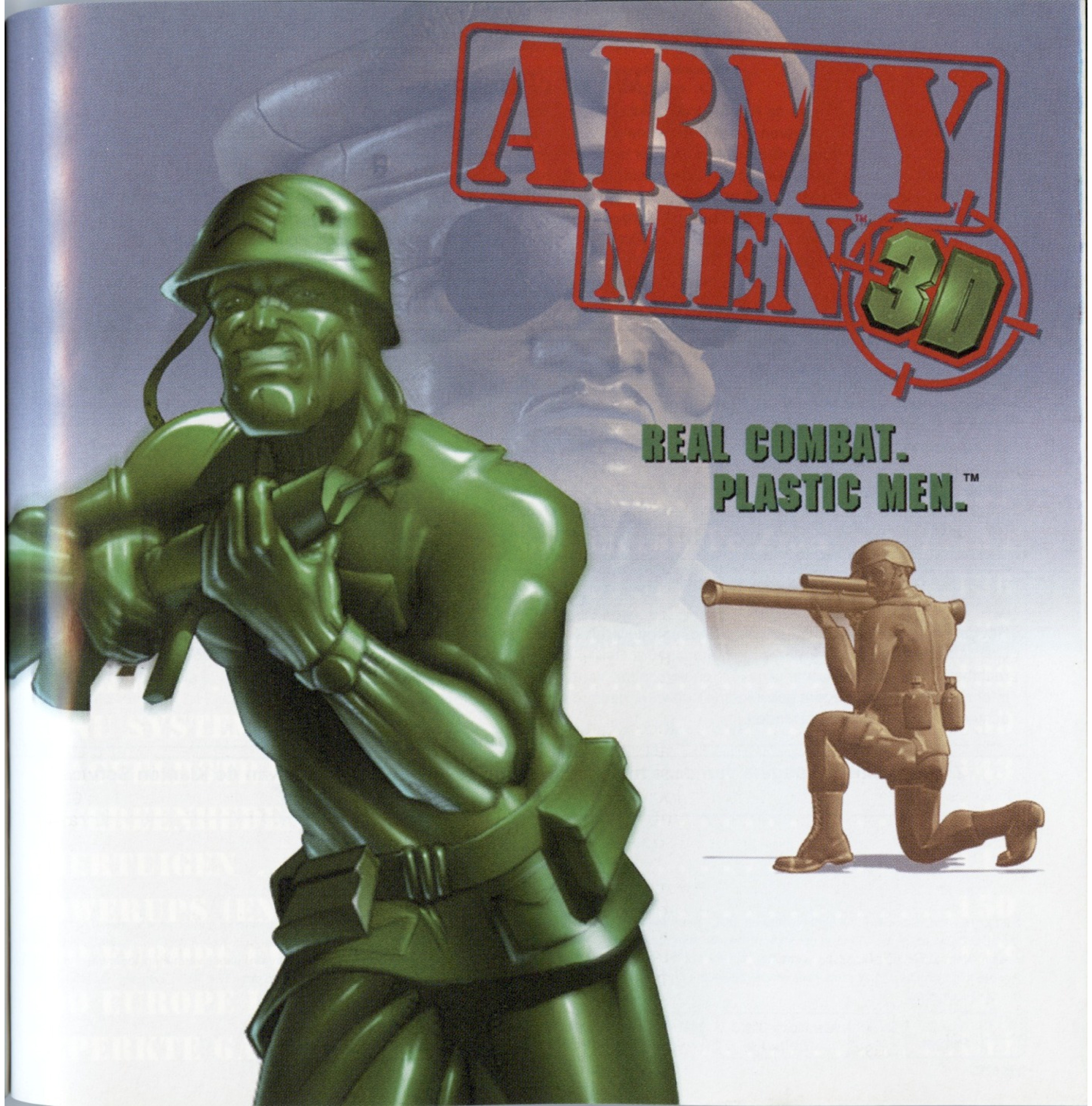
3DO EUROPE LTD.
GARANZIA LIMITATA (90 GIORNI)

3DO Europe Ltd. (di seguito identificata come "3DO") garantisce al proprietario originale del presente prodotto software che il supporto fisico nel quale è registrato il programma sarà privo di difetti di materiale e di fabbricazione, in condizioni di normale utilizzo, per novanta (90) giorni a partire dalla data di acquisto. Il programma software 3DO viene fornito "così come è" senza garanzie, espresse o implicite, di alcun tipo. 3DO non potrà pertanto essere ritenuta responsabile di eventuali danni o perdite derivanti dall'uso o dall'incapacità di uso del prodotto. La responsabilità complessiva di 3DO e l'unica tutela dell'utente originale consistono nella sostituzione o riparazione, a discrezione di 3DO, del prodotto, gratuitamente, a condizione che il prodotto software 3DO sia restituito al rivenditore entro il periodo di validità della garanzia (90 giorni). Tale garanzia non è applicabile e non sarà valida in caso di difetti del prodotto software 3DO derivanti da incidenti, negligenza, uso non idoneo o dovuti a qualsiasi causa diversa da difetti di materiale o fabbricazione.

LA PRESENTE GARANZIA DI 90 GIORNI SOSTITUISCE QUALSIASI ALTRA GARANZIA E NESSUN'ALTRA RICHIESTA O RECLAMO DI QUALUNQUE NATURA POTRÀ OBBLIGARE O VINCOLARE 3DO. TUTTE LE GARANZIE IMPLICITE PER LE QUALI 3DO NON PUÒ ESSERE DICHIARATA RESPONSABILE, INCLUSE, MA NON SOLO, TUTTE LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIBILITÀ, IDONEITÀ PER UN FINE PARTICOLARE E/O NON VIOLAZIONE DI DIRITTI ALTRUI, SONO LIMITATE AL PERIODO DI 90 GIORNI DI CUI SOPRA. IN NESSUN CASO 3DO SARÀ RESPONSABILE PER DANNI SPECIALI, INDIRETTI O CONSEQUENZIALI O PER ALTRI DANNI DI QUALSIASI TIPO DERIVANTI DALL'ACQUISTO, POSSESSO, USO O INCAPACITÀ D'USO DEL PRODOTTO. LA PRESENTE GARANZIA DÀ ALL'UTENTE DIRITTI LEGALI SPECIFICI, CHE POSSONO VARIARE DA PAESE A PAESE.

Il presente programma, la relativa documentazione ed eventuale altro materiale accluso sono protetti dalle leggi e dalle disposizioni dei trattati internazionali sul copyright, oltre che da altre leggi e trattati sulla proprietà intellettuale. Qualsiasi riproduzione, traduzione, modifica, archiviazione in sistemi di recupero, noleggio, concessione in locazione o in leasing, prestito, trasmissione, trasferimento e/o pubblica divulgazione è espressamente vietato dalla legge e severamente proibito senza autorizzazione scritta di 3DO Europe Ltd. o della società madre, The 3DO Company. Tutti i diritti riservati.

3DO ha curato con particolare attenzione la corrispondenza tra le informazioni fornite nel manuale per l'utente finale e nel materiale promozionale relativo al presente prodotto e il prodotto stesso. Tuttavia, a causa dei continui miglioramenti e aggiornamenti dei propri prodotti, 3DO non garantisce l'assoluta correttezza dei materiali stampati dopo la data di pubblicazione. 3DO non riconosce alcuna perdita, responsabilità e/o danni derivanti, sia nel rispetto delle condizioni contrattuali che nell'ambito di atti illeciti, da inesattezze o altre informazioni contenute nel manuale e/o nel materiale promozionale, incluse, ma non solo, perdite o responsabilità dovute a modifiche, errori o omissioni di qualunque genere.


ARMY MEN™ 3D
REAL COMBAT.
PLASTIC MEN.™

Waarschuwingen

Deze disc bevat software voor de PlayStation® spelcomputer. Gebruik deze disc nooit op een ander soort systeem: dit zou beschadigingen kunnen opleveren. Deze disc voldoet alleen aan de PlayStation® specificaties voor de Europese markt. Hij kan niet worden gebruikt op PlayStation® machines die voor landen buiten Europa zijn gemaakt. Lees zorgvuldig de PlayStation® Handleiding om ervoor te zorgen dat je de disc op de juiste manier gaat gebruikt. Wanneer je de disc in de PlayStation® plaatst, moet je er altijd voor zorgen dat de kant waar de titel op gedrukt is, naar boven ligt. Als je de disc beetpakt, moet je er voor zorgen dat je het oppervlak niet aanraakt. Houd de disc aan de randen vast. Zorg er voor dat de disc schoon blijft en dat er geen krassen op komen. Wanneer het oppervlak toch vuil geworden is, moet je de disc voorzichtig schoonmaken met een zachte doek. Houd de disc uit de buurt van hittebronnen en voorkom dat de disc in direct zonlight of in een vochtige omgeving blijft liggen. Probeer nooit om een gescheurde of kromgetrokken disc, of een disc die met plakband gerepareerd is te genruiken, want dit kan aanleiding geven tot besturingssysteemfouten.

Gezondheid

• Neem na een uur spelen altijd 15 minuten pauze. • Speel niet wanneer je heel moe bent of slaap tekort komt. • Speel in een goed verlichte ruimte op voldoende afstand van het TV-scherm. • Sommige mensen krijgen een epileptische aanval wanneer ze in hun dagelijkse omgeving te maken krijgen met flikkerende lichten of patronen. Deze mensen kunnen ook aanvallen krijgen terwijl ze televisie kijken of video-spelletjes spelen. Zelfs spelers die nog nooit een aanval hebben gehad, kunnen onverwachts last van epilepsie krijgen. Als je weet dat je epileptisch bent, moet je contact opnemen met je huisarts voordat je een video-spel gaat spelen en dit moet je ook doen wanneer je last krijgt van één of meerdere van de volgende symptomen tijdens het spelen: duizeligheid, veranderd zicht, spiertrekkingen, andere onwillekeurige bewegingen,bewustzijnsstoornissen, geestelijke verwarring en/of stuipen.

PIRATERIJ

Het geheel of ten dele zonder toestemming reproduceren van het speelbare deel van dit product en het zonder toestemming gebruiken van geregistreerde handelsmerken kan een strafrechtelijke overtreding inhouden. Softwarepiraterij treft zowel de consument als de rechthebbende ontwikkelaars, uitgevers en verkopers. Vermoedt u dat dit spel product een illegale kopie is, of als u enige andere informatie heeft over illegaal gekopieerde software, neem dan contact op met de betreffende klantenservice. Het nummer daarvan is achterin deze handleiding te vinden.

Zie de achterste pagina van deze handleiding voor de telefoonnummers van de Klanten Service (Customer Service No.)

© 2000 The 3DO Company. All rights reserved. 3DO, Army Men, Real Combat. Plastic Men., and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. Alle Rechten Voorbehouden. Alleen voor thuisgebruik. Het zonder toestemming kopiëren, aanpassen, verhuren, huren, doorverkopen, gebruik in de speelhal, geld vragen voor gebruik, uitzenden, kabel versturing, openbare vertoning, distributie of extractie van dit produkt of een handelsmerk of copyright dat deel uitmaakt van dit produkt is verboden. Gepubliceerd door The 3DO Company. Ontwikkeld door The 3DO Company.

1 or 2 Player | Memory Card 1 blocks | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-02378

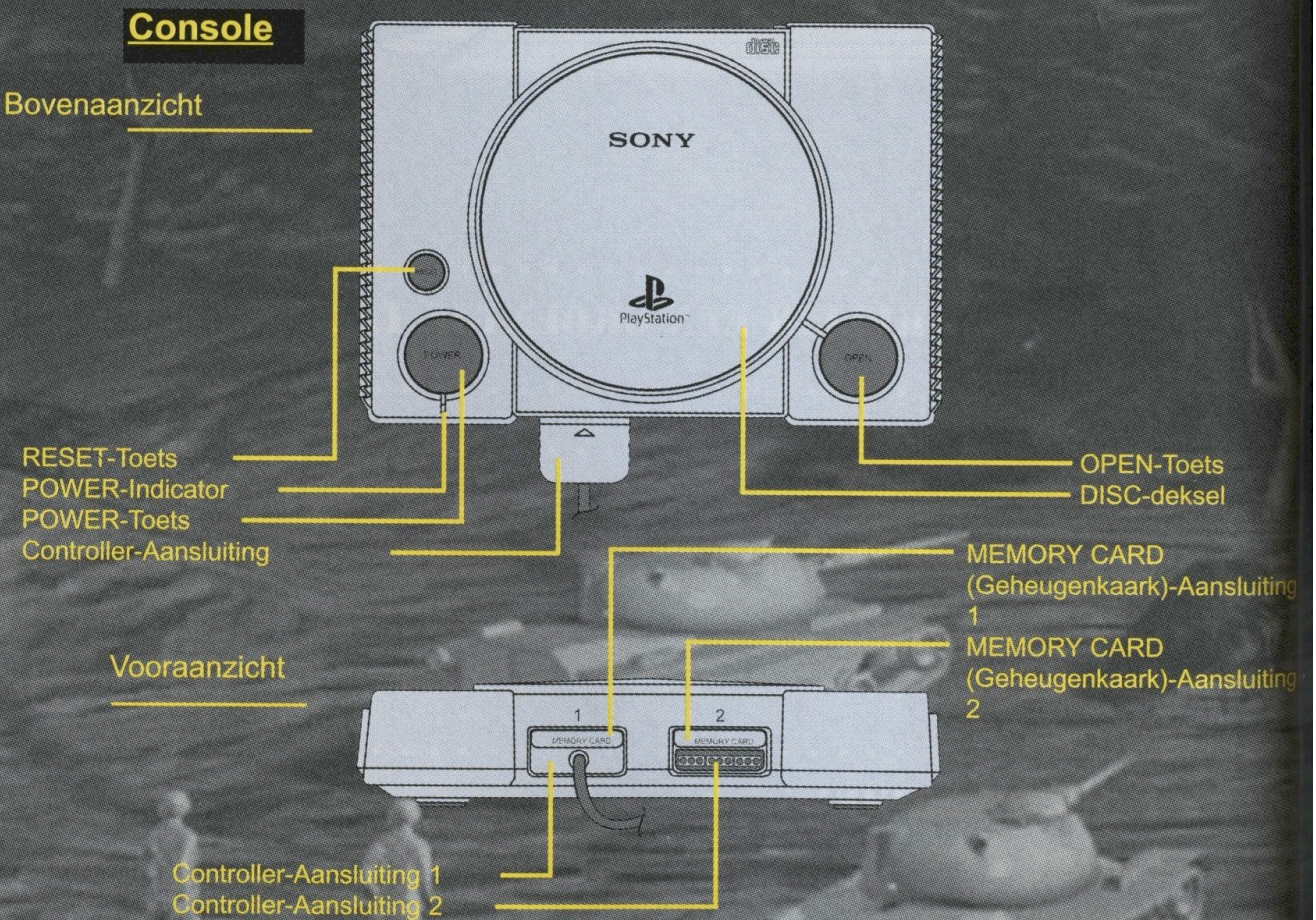
ARMY MEN™ 3D

INHOUD

INSTALLATIE 132
HET IS NIET MAKKELIJK EEN GROENTJE TE ZIJN 134
BESTURING 136
TOETSINFO 137
SPELINFO 138
MENU SYSTEM (SYSTEEM) 139
SLAGVELDSTRATEGIE 143
LEGEREENHEDEN 145
VOERTUIGEN 148
POWERUPS (ENERGIE) 150
3DO EUROPE CUSTOMER SUPPORT 153
3DO EUROPE LTD.
BEPERKTE GARANTIE VAN 90 DAGEN 154

INSTALLATIE

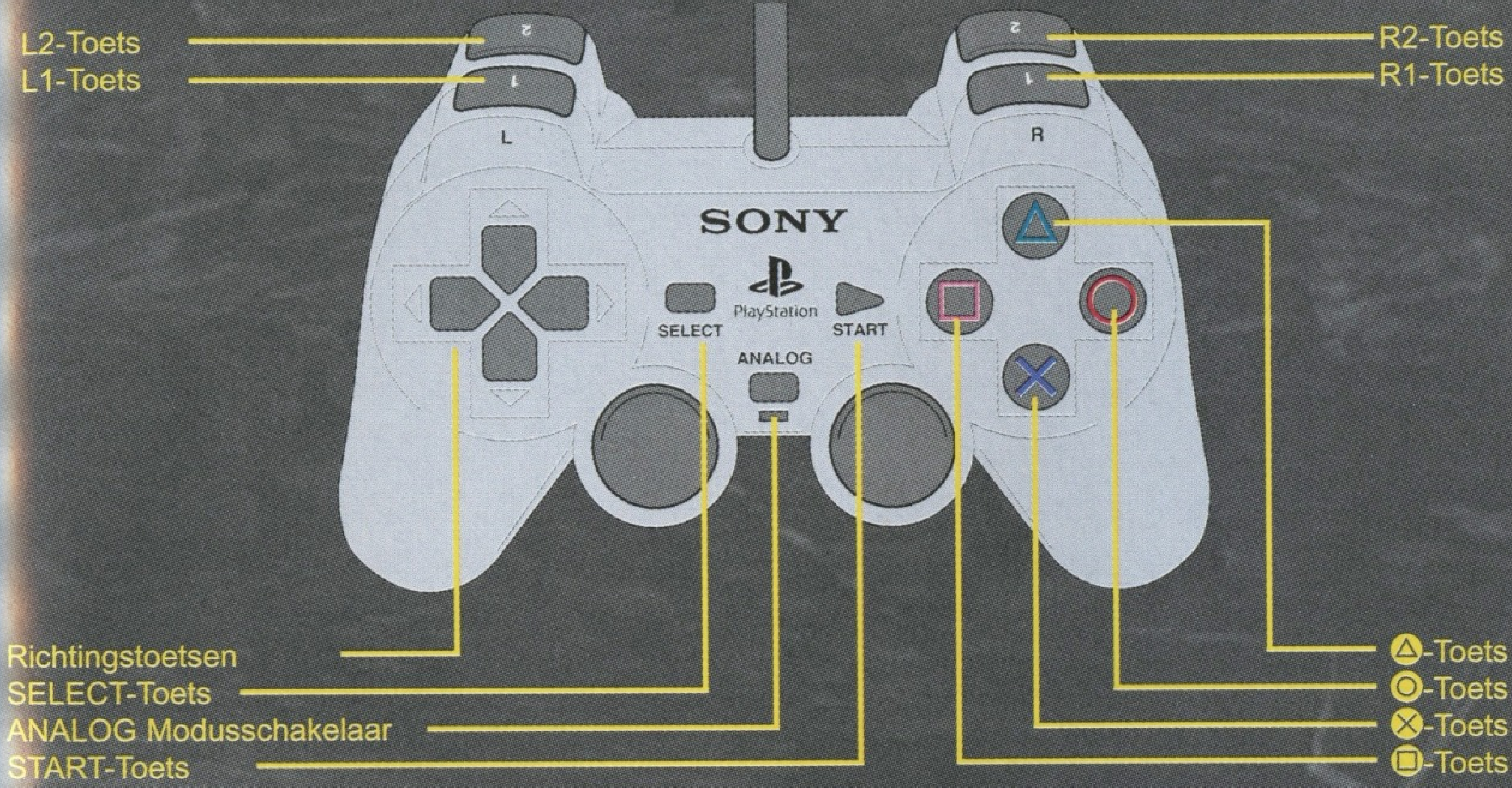
Installeer de console volgens de instructies in de gebruikerhandleiding. Zorg ervoor dat de stroom UIT is voordat je een CD plaatst of verwijdert. Plaats de CD Army Men™ 3D en sluit de disc-deksel. Sluit controllers aan en zet de console aan. Volg de instructies op het scherm om het spel te starten.



INSTALLATIE

Controller

((DUAL SHOCK™)-analoge controller is weergegeven)



Army Men 3D kan in drie verschillende talen worden gespeeld: Engels, Frans en Duits. Je selecteert de taal voor het spel door het menu Options (Opties) te kiezen in het hoofdmenu. Selecteer Language (Taal) in het menu Options (Opties) en kies de taal waarin je het spel wilt spelen. Wanneer je van dit menu teruggaat naar het optiemenu, zie je dat de menuschermen worden weergegeven in de door jou geselecteerde taal. Als je een GEHEUGENKAART hebt, wordt de taalselectie opgeslagen tijdens het opslaan van het spel. Is er geen GEHEUGENKAART geplaatst, dan moet je steeds wanneer je het spel start, de gewenste taal opnieuw kiezen.

HET IS NIET MAKKELIJK EEN GROENTJE TE ZIJN

Er waaide een koude wind in het gezicht van de nieuwste rekruut van de legereenheid. Hij had Sarge niet aan horen komen. Toen deze plotseling achter hem stond en hem op zijn schouder tikte, schrok hij zich dan ook een ongeluk. "Als je springt, spring dan weg van het vuur, knul", gromde Sarge. Er viel een lange stilte tussen de soldaat en de grijze officier. Vanuit de verte waren in de vochtige lucht de geluiden hoorbaar uit het kamp van de vijand.

"Ik durf het bijna niet te zeggen, Sarge," zei de soldaat met trillende stem, "maar ik ben bang."

"Jongen," zei Sarge, "mensen die beweren dat ze niet bang zijn voor een veldslag zijn óf dom óf leugenaars. Eigenlijk bof jij, je weet niet echt wat angst inhoudt."

De jongen dacht lang na en zei toen, "Het betekent toch dat je bang bent?"

"Je moet me niet al te letterlijk nemen, soldaat," zei Sarge.

"Ik heb me altijd al afgevraagd waardoor de andere legers zo angstaanjagend en slecht zijn. En dan met name de Tans."

"Zij zijn niet zo zeer slecht, ze willen alleen iedereen verslaan en alles stelen," zei Sarge. "Ze weten gewoon niet beter, het zit nou eenmaal in hun genen. Ze kunnen er niks aan doen. Daarom kunnen ze beter dood zijn."

"Maar we zitten niet alleen met de Tans," vervolgde Sarge, "hoewel zij wel het sterkst en het meest agressief zijn. We hebben ook nog te

maken met de Grays en de Blues. De Grays zijn niet meer dan guerrilla's. Ik weet nog wel dat, toen ik klein was, mijn vader mij de stuipen op het lijf joeg met verhalen over de Grays. Ondanks alles moet je toch respect hebben voor de Grays, ook al mag je ze niet."

"De Blues zijn echter pure lafaards. Het zijn meer achterbakse verraders dan echte soldaten. Ze zullen je eerder vanuit een hinderlaag te pakken nemen dan dat ze je in een eerlijk gevecht verslaan. De Tans tolereren de Blues alleen maar omdat zij ze als koeriers, saboteurs en spionnen kunnen gebruiken."

"Zij zijn met zovelen, Sarge," zei de jonge soldaat. "Drie van hun legers tegen één leger van ons. We maken geen enkele kans! We zijn ten dode opgeschreven!"

"Het zijn geen supermensen, jongen," gromde Sarge. "Ze zijn zelfs niet onbreekbaar. Zij smelten net zo hard als alle anderen. En vergeet niet dat zij niet met elkaar samenwerken, ten minste, niet erg lang. Het is geen zaak van 'wij tegen hen', maar 'wij tegen hen tegen hen tegen hen'."

Maar Sarge vertelde de soldaat echter niet de hele waarheid en hij vond het vreselijk dat hij moest liegen. Hij kon het dan ook niet langer meer voor zich houden.

"Ik heb je nog niet alles verteld. Tijdens deze missie moeten we iets zoeken, iets heel indrukwekkends. Niemand weet precies wat het is. Het is een soort machtige abracadabra, meer weet ik er ook niet van. In elk geval mogen de Tans het absoluut niet in handen krijgen. Wie weet wat zij er dan mee zouden doen."

De rekruut dacht weer zeer diep na. "Ik denk," zei hij, "dat ze er waarschijnlijk iets slechts mee zouden doen."

"Je leert snel, knul," zei Sarge. "Jij wordt nog wel eens een goede plastic soldaat."

BESTURING

Als de Analoge Controller (DUAL SHOCK) in de Analoge Modus staat (rood lampje), kun je met de linker joystick de functies van de richtingstoetsen uitvoeren

Elk voertuig heeft een iets ander besturingsschema. Zie de sectie "Voertuigen" op pagina 148 voor meer informatie.

TOETSINFO

Er zijn drie vooraf ingestelde controller-configuraties. Probeer deze eens uit om te zien welke jou het meest bevalt. De volgende instructies zijn van toepassing op de standaardconfiguratie (Configuratie 1).

Als je Sarge wilt laten rollen, druk je op de L2-toets + richtingstoets ⬅ / ➡ . Je kunt hem vanuit elke positie (staand, knielend of vooroverliggend) laten rollen.
Als je Sarge voorover wilt laten liggen, druk je op de RL2-toets + richtingstoets ⬆.
Als je Sarge wilt laten knielen, druk je op de R2-toets + richtingstoets ⬇.
Als je nogmaals op de R2-toets + richtingstoets ⬇ drukt, laat je hem weer vooroverliggen.

Als je de gevechtscamera wilt gebruiken, druk je op de R1-toets + richtingstoets ⬅ / ➡ om in te zoomen op het gebied voor je. Dit is vooral handig als Sarge met zijn rug tegen een muur of groot voorwerp staat. Let op: als je de gevechtscamera gebruikt, kan Sarge alleen lopen, niet rennen.

Als je Sarge wilt laten duiken, druk je op de L1-toets. Hij trekt dan zijn hoofd in tot zijn schouders waardoor hij extra bescherming heeft. Deze handeling kun je alleen uitvoeren als Sarge staat of knielt. Hij kan niet naar voren of naar achteren lopen als hij duikt, maar hij kan wel rollen.

Als je Sarge snel wilt laten draaien, druk je op Snel draaien (de ◎-toets) + richtingstoets ⬅ / ➡ .

SPELINFO

Optiegegevens worden automatisch geladen als je de controller inschakelt. De MEMORY CARD (Geheugenkaart) die de gegevens bevat, moet wel in MEMORY CARD (Geheugenkaart)-aansluiting 1 zijn geplaatst. Als je een MEMORY CARD (Geheugenkaart) plaatst die ten minste één vrij blok bevat, wordt het spel automatisch opgeslagen. Als je een missie hebt voltooid of een nieuw spel start, wordt een eerder opgeslagen spel overschreven met nieuwe gegevens. Als geen geheugenkaart wordt aangetroffen, stopt het spel en wordt gevraagd of je het opnieuw wilt proberen of dat je wilt doorgaan zonder het spel op te slaan. Als de geheugenkaart vol is, heb je de mogelijkheid een blok van de geheugenkaart te verwijderen.

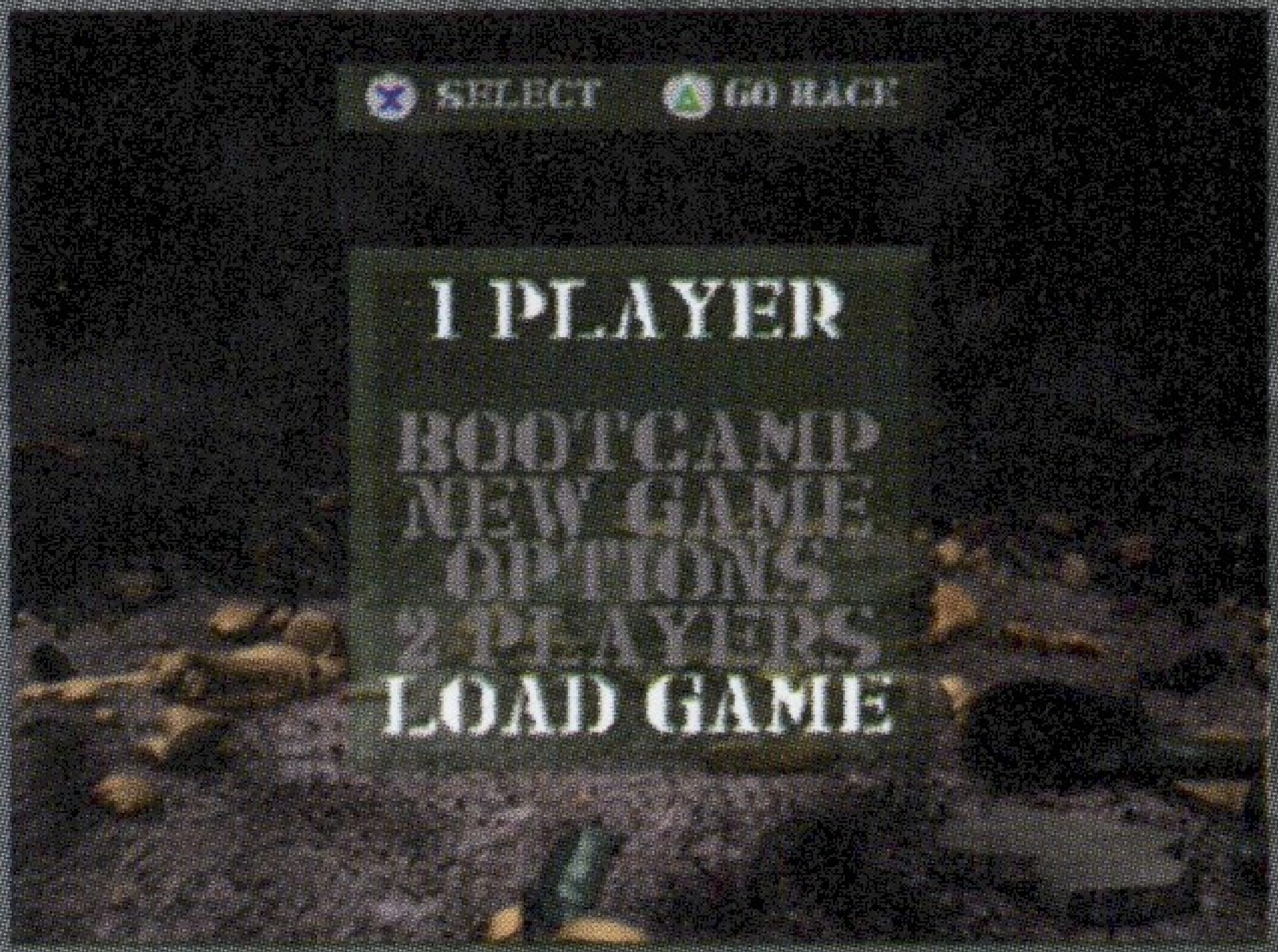
Als je tijdens het spel op de START-toets drukt, wordt het menu Pause (Pauze) weergegeven. Je kunt de missie-instructies bekijken, geluidsopties wijzigen of het spel afsluiten dat je op dat moment speelt. Als je Quit (Afsluiten) kiest, krijg je een Yes/No (Ja/Nee)-venster te zien (voor het geval je per ongeluk Quit (Afsluiten) hebt gekozen). Als je de SELECT-toets ingedrukt houdt en vervolgens de START-toets twee seconden ingedrukt houdt, wordt het titelvenster weergegeven. De strategische kaart (SELECT-toets) is handig om een globaal overzicht te krijgen van de missie en van jouw positie. De items die je op de strategische kaart ziet, zijn geen doelen, zij zijn slechts informatief. Af en toe kom je troepen tegen die leiding nodig hebben. In dat geval wordt het pictogram Order Squad (Eenheid bevel geven) weergegeven in de inventarislijst. Als je het inventarisitem kiest, wordt een pop-upmenu weergegeven waarin je met behulp van de richtingstoetsen ↑/↓ en de ✕-toets kunt kiezen voor Follow Me (Volg mij) of Defend (Verdedigen).

In Bootcamp (het Opleidingskamp) kun je de vaardigheden van Sarge uitproberen en ermee oefenen. Bovendien kun je een proefrit maken met alle voertuigen. We raden je aan deze kans goed te benutten en er je voordeel mee te doen.

MENU SYSTEM (SYSTEEM)

Als je selecties wilt markeren, druk je op de richtingstoetsen ↑/↓ en de ⊗-toets om te selecteren. Als je terug wilt naar het voorgaande venster, druk je op de △-toets.

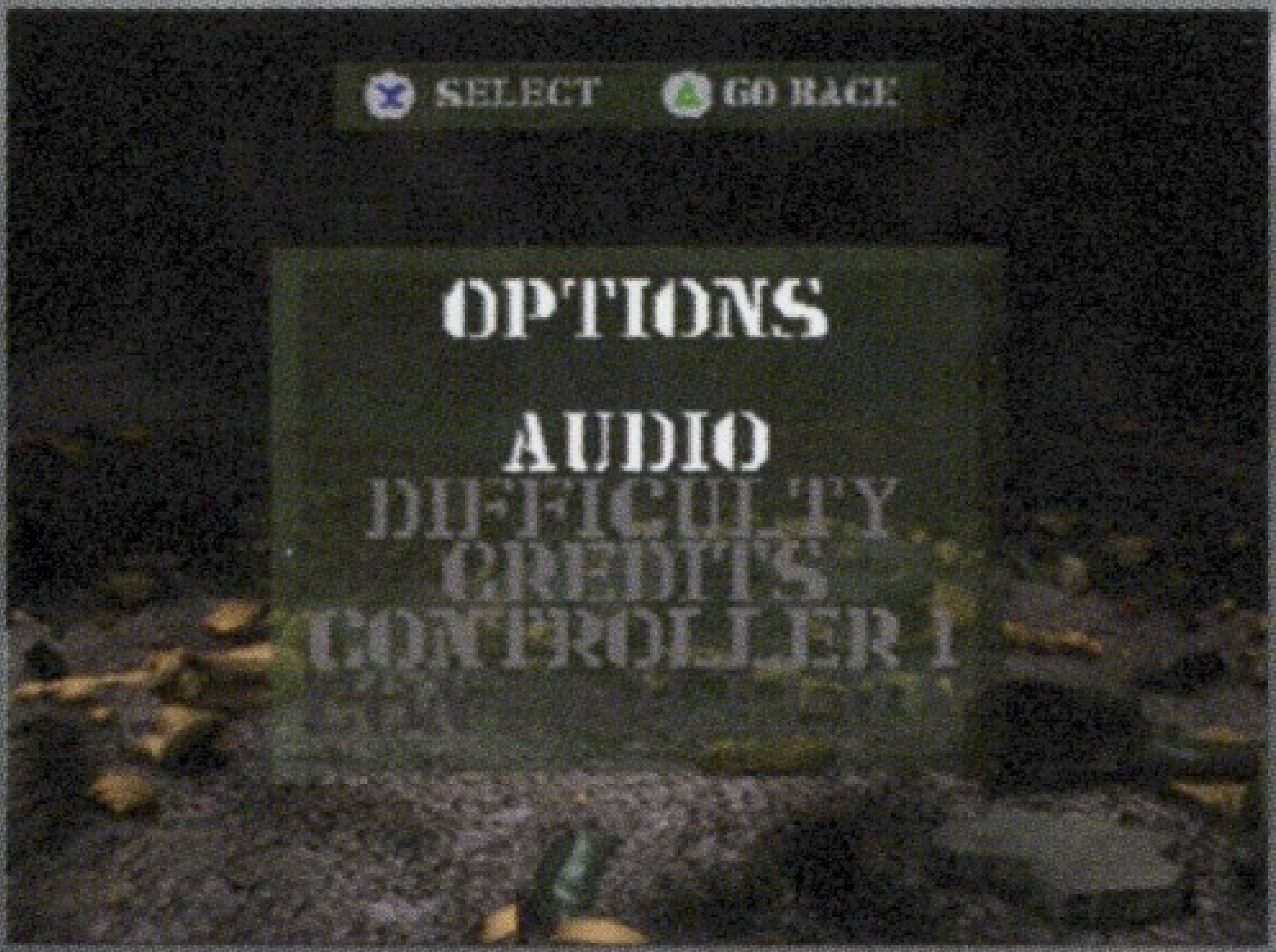
MAIN (HOOFDMENU)



BOOTCAMP (OPLEIDINGSKAMP) – Trainingsmissie om te oefenen met de diverse knoppen en onderdelen van het spel. Bootcamp is met name nuttig voor nieuwe spelers.
NEW GAME (NIEUW SPEL) – Via deze keuze kun je een nieuw spel starten.
OPTIONS (OPTIES) – Via deze keuze kom je in het menu Options waarin je bepaalde spelgegevens kunt wijzigen. Zie het onderdeel "Menu Options " op pagina 140 voor een beschrijving.
2 PLAYERS (2 SPELERS) – Via deze keuze kun je een spel voor 2 spelers starten. Zie pagina 141-142 voor een beschrijving.
LOAD GAME (SPEL LADEN) – Via deze keuze kun je een opgeslagen spel laden vanaf een MEMORY CARD (Geheugenkaart).

MENU SYSTEM (SYSTEEM)

MENU OPTIONS (OPTIES)



AUDIO (GELUID) – Via deze keuze kun je het volume van geluid en muziek wijzigen en kiezen voor de modus Stereo of Mono. Als je een wijziging wilt doorvoeren, markeer je een selectie en gebruik je de richtingstoetsen ⬅ / ➡ .

DIFFICULTY (MOEILIJKHEIDSGRAAD) – Via deze keuze kun je kiezen uit Easy (Makkelijk), Normal (Normaal) of Hard (Moeilijk).

CREDITS – Via deze keuze kun je zien wie er aan dit fantastische spel hebben meegewerkt.

CONTROLLER 1 - Via deze keuze kun je de configuratie, de ijking* en de vibratie van de controller wijzigen die is aangesloten op controller-aansluiting 1. Er moet al een controller op controller-aansluiting 1 zijn aangesloten!

CONTROLLER 2 - Via deze keuze kun je de configuratie, de ijking* en de vibratie van de controller wijzigen die eventueel is aangesloten op controller-aansluiting 2.

* -Alleen van toepassing op Analoge Controller in de Analoge Modus (rood lampje).

**-Alleen van toepassing op Analoge Controller (DUAL SHOCK).

MENU SYSTEM (SYSTEEM)

MENU 2 PLAYER GAME (2 SPELERS)

NEW GAME (NIEUW SPEL) – Via deze keuze kun je een nieuw spel "Capture the Flag, Green army vs. Tan army" spelen. In dit spel moet je het basiskamp van de vijand infiltreren, hun vlag veroveren (door tegen de vlaggenstok aan te lopen) en de vlag naar jouw eigen vlaggenstok brengen. Je krijgt de volgende menuvensters te zien.

CHOOSE MAP (KAART KIEZEN) – Selecteer de soort terrein waarin je wilt spelen.

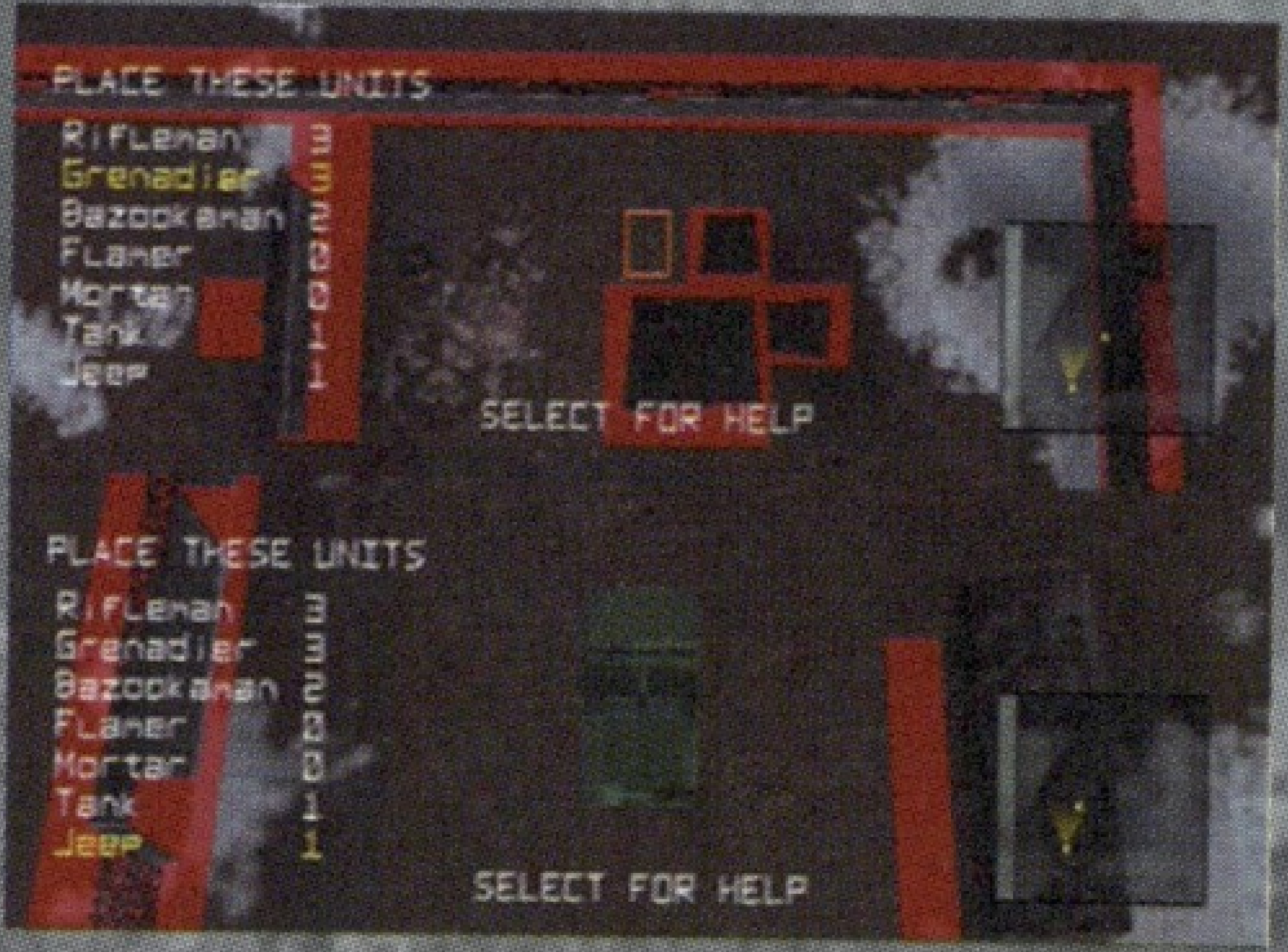
PLACE UNITS (EENHEDEN PLAATSEN) – Elke speler plaatst zijn/haar legereenheden op de kaart.
Op de volgende pagina wordt beschreven hoe je dat moet doen.

LOAD GAME (SPEL LADEN) – Er wordt een opgeslagen spel geladen vanaf de MEMORY CARD (Geheugenkaart).

***-De kaart met de naam "Santa Plastico" (Santa Plastico) is een Quickstart-kaart. Je krijgt geen instellingenvenster te zien; het spel wordt direct gestart.

MENU SYSTEM (SYSTEEM)

EENHEDEN PLAATSEN IN EEN SPEL VOOR 2 SPELERS



Aan de linkerkant van het venster wordt een lijst met beschikbare legereenheden weergegeven. In het midden van het venster verschijnt een oranje vak. Selecteer de soort eenheid die je wilt plaatsen met behulp van de △-toets en de ✕-toets. Met de richtingstoetsen kun je je door de kaart bewegen. Als je een eenheid wilt plaatsen, moet je eerst bepalen of je een verdedigende of een aanvallende eenheid wilt. Een verdedigende eenheid blijft waar zij is. Een aanvallende eenheid achtervolgt de vijand als deze wordt ontdekt. Als je een verdedigende eenheid wilt plaatsen, druk je op de □-toets. Als je een aanvallende eenheid wilt plaatsen, druk je op de ○-toets. Let op: legereenheden kunnen niet in de rode gebieden worden geplaatst. Zodra alle eenheden zijn geplaatst, wordt het spel automatisch gestart.

Army Men 3D kan in drie verschillende talen worden gespeeld: Engels, Frans en Duits. Je selecteert de taal voor het spel door het menu Options (Opties) te kiezen in het hoofdmenu. Selecteer Language (Taal) in het menu Options (Opties) en kies de taal waarin je het spel wilt spelen. Wanneer je van dit menu teruggaat naar het optiemenu, zie je dat de menuschermen worden weergegeven in de door jou geselecteerde taal. Als je een GEHEUGENKAART hebt, wordt de taalselectie opgeslagen tijdens het opslaan van het spel. Is er geen GEHEUGENKAART geplaatst, dan moet je steeds wanneer je het spel start, de gewenste taal opnieuw kiezen.

SLAGVELDSTRATEGIE

- We raden je aan aan het begin van elk scenario alle missie-instructies te bekijken om de opdracht van Sarge goed te begrijpen.
- Gebruik de strategische kaart! Niet alleen wordt daarop de huidige positie van Sarge weergegeven maar ook visuele informatie over zijn doelwit.
- Net als in een echte gevechtssituatie draait het in Army Men 3D allemaal om strategie, met korte perioden van intensieve gevechten. Denk eraan: de dood is snel en kan elk moment toeslaan.
- Oefen het zoeken van dekking om de kans op succes van Sarge te verhogen.
- Gebruik de gevechtscamera om het terrein in een vergrote weergave te inspecteren.
- Door Sarge te laten rollen, kan hij eenvoudig dekking zoeken, weer tevoorschijn komen en vanuit een hinderlaag vijanden beschieten zonder dat hijzelf te veel gevaar loopt.
- Oefen het maken van een rennende duik vanuit een vooroverliggende positie zodat Sarge snel en efficiënt dekking kan zoeken.
- Missie-instructies, kaarten en patrouilles zijn belangrijke hulpmiddelen voor een soldaat.
- Als Sarge helemaal in de knel zit, laat hem dan ergens op schieten. Het helpt misschien niet, maar je voelt je toch beter.

SLAGVELDSTRATEGIE

- Niet alle wapens werken op dezelfde manier. Bij 'directe' vuurwapens zoals de bazooka en het automatische geweer hoef je alleen maar te richten en te schieten. Bij 'indirecte' vuurwapens zoals mortieren en granaten heb je echter wel enige vaardigheid nodig. Als je een van deze wapens wilt gebruiken, druk je op de ✕-toets. Er verschijnt dan een doelvak op het venster. Dit vak beweegt naar en van Sarge zodat je het bereik van het wapen kunt inschatten. Als je de ✕-toets loslaat, vuurt Sarge het wapen af. Met de richtingstoetsen ⬅ / ➡ kun je de richting waarin Sarge kijkt, wijzigen om het schot zuiver te richten. Let op: als je een 'indirect' vuurwapen hebt gekozen en je drukt op de ✕-toets, kun je het schot annuleren door met je duim de □-toets of △-toets in te drukken en de ✕-toets los te laten.
- Over het algemeen kan Sarge uitstekend richten met zijn geweer. Een vijand die hij in zijn vizier krijgt, kan hij meestal raken. Er zijn echter situaties waarin de positie van Sarge zijn kans om doelen te raken, kan verminderen. Als hij bijvoorbeeld vooroverligt, kan hij moeilijk een vijand raken die zich boven hem bevindt. Als een vijandige soldaat vooroverligt of knielt, kan deze nauwkeuriger schieten dan als hij staat. Deze posities beïnvloeden ook de vaardigheid van de Sarge. Het is erg belangrijk dat je begrijpt hoe het terrein en de positie de vaardigheden van Sarge beïnvloeden. Deze vaardigheden kun je het best oefenen in Bootcamp (het Opleidingskamp). Daar kan Sarge in elk geval geen slachtoffer worden. We raden je ook aan het gebruik van de gevechtscamera, het vooroverliggen en het duiken te oefenen.

LEGEREENHEDEN

RIFLE MAN (SCHUTTER)

De schutter kan zeer goed overweg met zijn wapen en kan in de meeste situaties de vijand verslaan, binnen het gebied dat hij kan overzien.

GRENADIER

De grenadier is heel goed in lokale massavernietiging. Hoewel zijn aanvallende acties iets langzamer worden uitgevoerd dan door een schutter kan hij wel een volledige eenheid aanvallende soldaten met één schot vernietigen. Hij kan het best worden ingezet tegen tegenstanders die zich in loopgraven bevinden.

LEGEREENHEDEN

BAZOOKA MAN (BAZOOKASCHUTTER)

De bazookaschutter heeft een gigantische, lokale vuurkracht ter beschikking. Hoewel het opnieuw laden van het wapen nadat deze is afgevuurd enige tijd duurt, kan hij de meeste voertuigen met een paar schoten vernietigen.

MORTAR MAN (MORTIERSCHUTTER)

De mortierschutter bezit een zeer vernietigend, draagbaar wapen. Toch heeft hij het nadeel dat het opnieuw laden van zijn wapen veel tijd in beslag neemt. Je moet mortieren alleen inzetten tegen verschanste of immobiele doelen.

LEGEREENHEDEN

FLAMETHROWER (VLAMMENWERPER)

Deze zeer vaardige soldaat laat de nacht eruitzien als de dag. Zijn wapen vuurt een explosieve stof af die bij de loop van het wapen ontvlamt. Dit wapen moet zeer zorgvuldig worden ingezet, aangezien al het plastic, dus ook dat van Sarge, het slachtoffer kan worden van vlammen.

MINESWEEPER (MIJNENVEGER)

Als je een mijnenveger aan het werk ziet, mag je blij zijn. Alhoewel het onschadelijk maken van een mijnenveld enige tijd in beslag kan nemen, kan één enkele mijn vaak een gehele eenheid soldaten onschadelijk maken, waarbij de stukken plastic alle kanten opvliegen.

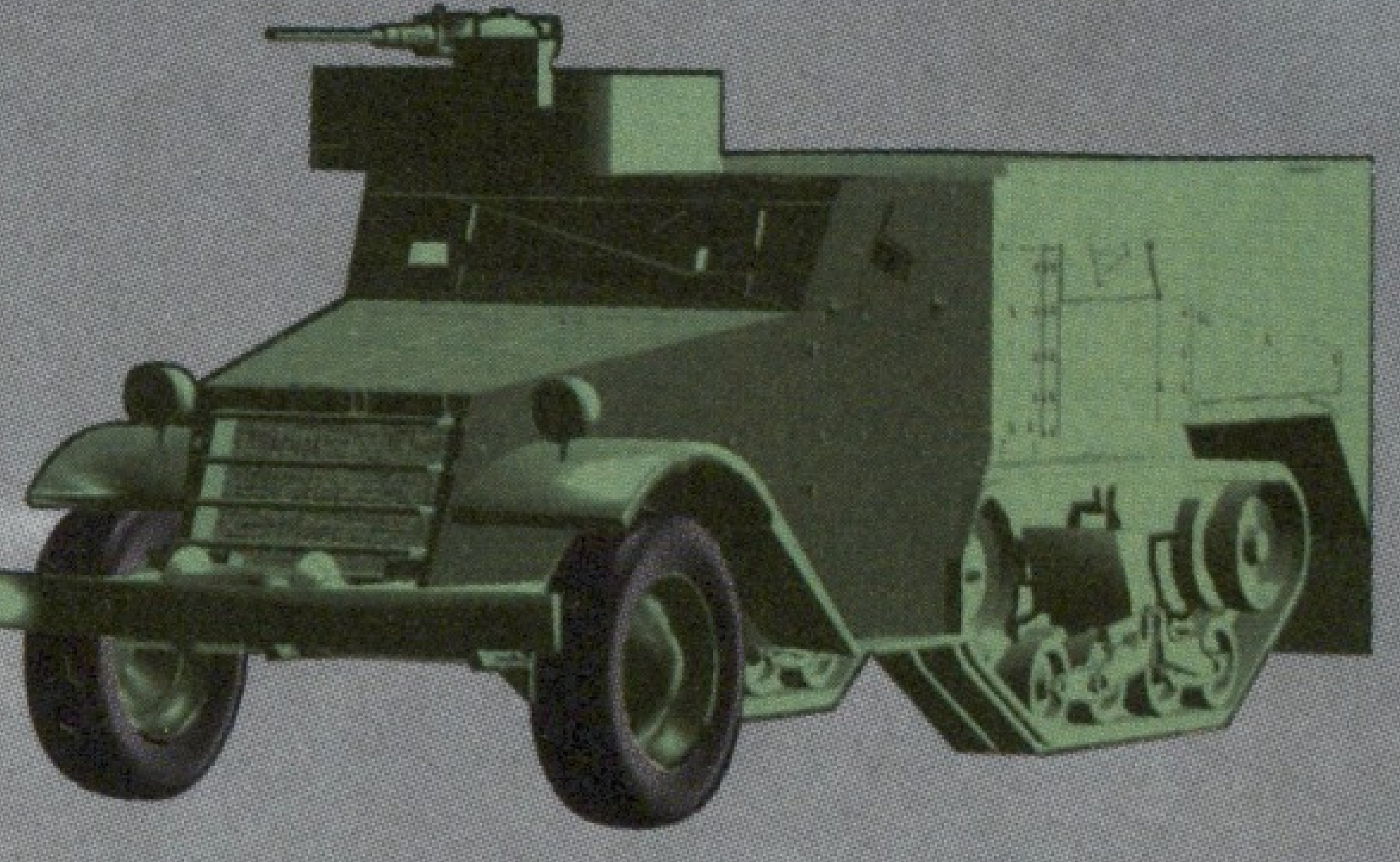
VOERTUIGEN

Bij voertuigen werken de knoppen op een iets andere manier dan bij Sarge. Met de richtingstoetsen kun je sturen. Als een toets niet wordt weergegeven, kun je die ook niet gebruiken. Als je een voertuig wilt gebruiken, loop je er gewoon tegenaan. Als je een voertuig weer wilt verlaten, druk je op de □-toets, △-toets of ○-toets.

JEEP

Dit is hét voertuig dat geschikt is voor alle soorten terrein. Bovendien is de jeep uitgerust met een machinegeweer.

L2-toets	Machinegeweer naar links draaien
R2-toets	Machinegeweer naar rechts draaien
R1-toets	Gevechtscamera
×-toets	Machinegeweer afvuren



HALFTRACK (HALFRUPSVOERTUIG)

Met een halfrupsvoertuig kunnen vier mannen worden vervoerd. Dit voertuig is uitgerust met een mitrailleur.

L2-toets	Mitrailleur naar links draaien
R2-toets	Mitrailleur naar rechts draaien
R1-toets	Gevechtscamera
×-toets	Mitrailleur afvuren

VOERTUIGEN

CARGO TRUCK (VRACHTAUTO)

Hoewel met de vrachtauto zwaar materieel kan worden vervoerd, is deze niet uitgerust met pantsering of wapens. Daarom kun je alleen de richtingstoetsen gebruiken.

TANK

Elke tank is uitgerust met een 105mm tankgeschut en een beschermend pantser.

L2-toets	Tankgeschut naar links draaien
R2-toets	Tankgeschut naar rechts draaien
R1-toets	Gevechtscamera
R1-toets+richtingstoets ↑	Naar beneden richten
R1-toets+richtingstoets ↓	Naar boven richten
✕-toets	Tankgeschut afvuren

POWER UPS (ENERGIE)

Sarge pakt automatisch alle powerups op, als hij eroverheen rent of er met een voertuig overheen rijdt.

WEAPONS POWERUPS (WAPENS-POWERUPS)

GRENADES (GRANATEN)

Een doos vol granaten is de beste vriend van Sarge. Gooi ze zo hard en zo ver als je kunt, maar denk eraan: granaten zijn het meest effectief bij zachte doelen. Bovendien kan Sarge er 'indirect' mee vuren.

BAZOOKA AND AMMO (BAZOOKA EN MUNITIE)

Dat is pas handig, een bazooka vinden in de rimboe. Je moet een bazooka echter wel zorgvuldig inzetten. Het heeft een middellang schietbereik.

MORTAR AND AMMO (MORTIER EN MUNITIE)

Met name handig als je een muur van 'indirect' vuur wil leggen of een vijandig kamp wilt uitruimen.

POWER UPS (ENERGIE)

FLAMETHROWER AND AMMO (VLAMMENWERPER EN MUNITIE)

De vlammenwerper is een indrukwekkend wapen, maar de intense hitte kan ook tegen je werken. Je kunt de vlammenwerper beter niet in een terrein met veel bossen gebruiken.

MINES (MIJNEN)

Als je een val voor de vijand wilt leggen, is een doos met mijnen daarvoor het meest geschikt. Een reeks mijnen kan zelfs een tank tegenhouden!

EXPLOSIVES (EXPLOSIEVEN)

Perfect om uitkijkposten en wachttorens van de vijand te vernietigen. Elk krat bevat genoeg explosieven om een klein gebouw met de grond gelijk te maken.

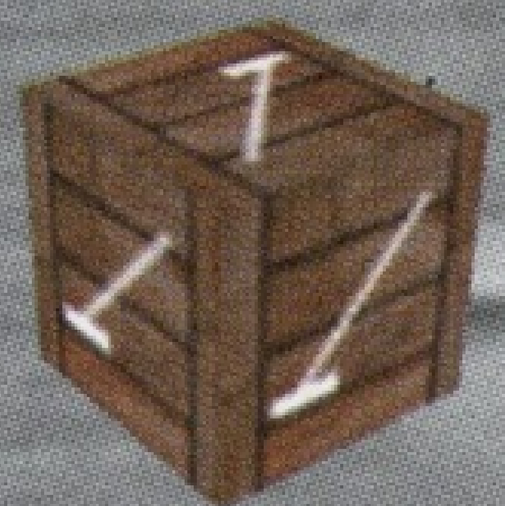
AUTO RIFLE (AUTOMATISCH GEWEER)

Dit wapen is iets beter dan het standaardgeweer van Sarge omdat je er sneller mee kunt schieten.

POWER UPS (ENERGIE)

RECONNAISSANCE (PATROUILLE)

Door op patrouille te gaan, kan Sarge het terrein bepalen en vijandelijke troepen tien seconden lang gadeslaan.



MINESWEEPER (MIJNENVEGER)

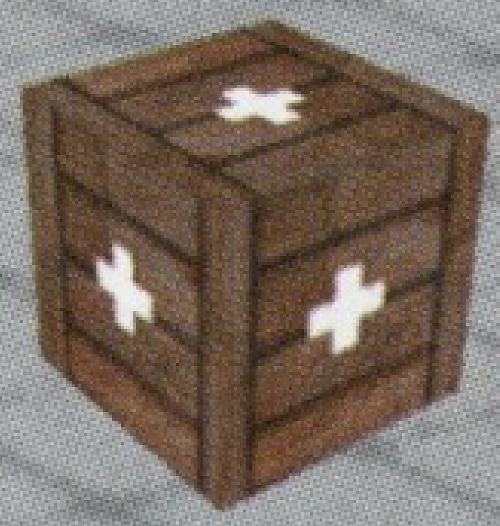
Deze krat bevat één mijnenvegermetaaldetector die telkens weer kan worden gebruikt. De detector verslijt niet gedurende een missie.

HEALTH POWERUPS (GEZONDHEID-POWERUPS)

Gezondheid-powerups kunnen niet worden opgeslagen. Zij moeten direct worden gebruikt.

MEDICAL PACK (EHBO-PAKKET)

Sarge verbruikt automatisch deze powerup als hij er overheen rent. Met een EHBO-pakket wordt zijn gezondheid weer 100%.



MEDICAL KIT (EHBO-SET)

Deze EHBO-powerup herstelt de gezondheid van Sarge voor zo'n 30%. Niet alle EHBO-powerups bevatten echter dezelfde hoeveelheid energie.

3DO EUROPE CUSTOMER SUPPORT

WEBSITE
Ga naar www.3DOEurope.com/support voor het laatste nieuws en de laatste informatie, antwoorden op veelgestelde vragen, koppelingen naar de websites van fabrikanten van hardware en de laatste product-updates.

PHONE
CD CONTACT DATA NETHERLANDS
TEL.: 0773232832 (TECHNICAL SUPPORT)

CD CONTACT DATA BELGIUM
TEL.: 0900-00900 (TECHNICAL SUPPORT); 18.15 BF/MIN

U.K. MAIL
3DO Europe Limited
21-23 Mossop Street
London SW3 2LY
UK

3DO EUROPE LTD.
BEPERKTE GARANTIE VAN 90 DAGEN

3DO Europe Ltd. ("3DO") garandeert de originele koper dat gedurende 90 dagen gerekend vanaf de datum van aankoop, de media van dit 3DO-softwareproduct waarop het onderliggende programma is opgenomen, onder normaal gebruik vrij zullen zijn van materiaal- en productiefouten. Het op deze media opgenomen 3DO-softwareprogramma wordt geleverd "zoals het is" zonder een uitdrukkelijke of geïmpliceerde garantie van enige aard. 3DO kan niet aansprakelijk worden gesteld voor enig verlies of enige schade die voortvloeit uit het gebruik of het niet kunnen gebruiken van dit 3DO-softwareprogramma. De gehele verantwoordelijkheid van 3DO en het exclusieve verhaalsrecht van de koper na een schending van een uitdrukkelijke of geïmpliceerde garantie zal, na beoordeling van 3DO, het gratis repareren of vervangen van de defecte media zijn, vooropgesteld dat dit 3DO-softwareproduct binnen de garantieperiode van 90 dagen, in originele staat en met het bewijs van aankoop naar de plaats van aankoop wordt opgestuurd. De voorafgaande garantie vervalt en wordt ongeldig als het defect in dit 3DO-softwareproduct is ontstaan door een ongeval, nalatigheid, verkeerd gebruik of misbruik of door andere oorzaken dan materiaal- of productiefouten.

DEZE BEPERKTE 90 DAGEN GARANTIE VAN 3DO VERVANGT ALLE ANDERE GARANTIES EN 3DO IS VOOR GEEN ENKELE ANDERE VERKLARING OF EIS VAN ENIGE AARD ONTVANKELIJK. ALLE GEÏMPLICEERDE GARANTIES DIE NIET KUNNEN WORDEN AFGEWEZEN, WAARONDER MAAR NIET BEPERKT TOT ENIGE GEÏMPLICEERDE GARANTIE VAN VERKOOPBAARHEID, GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL EN/OF GEEN INBREUK, ZIJN BEPERKT TOT DE EERDER VERMELDE GARANTIEPERIODE VAN 90 DAGEN. IN GEEN GEVAL KAN 3DO AANSPRAKELIJK WORDEN GESTELD VOOR ENIGE INCIDENTELE SCHADE, GEVOLGSCHADE, SPECIALE EN/OF ANDERE SCHADE VAN WELKE AARD DAN OOK DIE VOORTVLOEIT UIT DE AANKOOP, HET IN HET BEZIT HEBBEN, GEBRUIKEN OF NIET KUNNEN GEBRUIKEN VAN DIT 3DO-SOFTWAREPRODUCT. DE VOORAFGAANDE GARANTIE GEEFT U SPECIFIEKE WETTELIJKE RECHTEN. AFHANKELIJK VAN HET RECHTSGEBIED KUNT U ZICH OOK OP ANDERE WETTELIJKE BEPALINGEN BEROEPEN.

Dit 3DO-computerprogramma en de bijbehorende documentatie en andere materialen vallen onder de Engelse en andere nationale en internationale wetten op het auteursrecht en verdragen en ook onder andere wetten en verdragen over het eigendomsrecht. Zonder de voorafgaande schriftelijke toestemming van 3DO Europe Ltd. of haar moederbedrijf The 3DO Company is reproductie, vertaling, wijziging, opslag in een opzoeksysteem, verhuren, leasen, lenen, versturen, overdragen en/of openbare vertoning een inbreuk op de geldende wetten en ten strengste verboden. Alle rechten voorbehouden.

3DO heeft haar uiterste best gedaan ervoor te zorgen dat er in de handleiding en de promotiematerialen voor dit 3DO-product geen verkeerde verwijzingen naar het product voorkomen. Maar vanwege voortdurende verbeteringen aan en updates van 3DO-producten kan 3DO niet garanderen dat de gedrukte documentatie na de datum van publicatie geen fouten bevat. 3DO kan niet aansprakelijk worden gesteld voor enig verlies, verplichting en/of schade, hetzij contractueel, als onrechtmatige daad of anderszins, die voortvloeit uit onnauwkeurigheden of andere informatie uit de handleiding en/of promotiematerialen die het gevolg zijn van veranderingen, fouten of weglatingen met betrekking tot dergelijke items.

ARMY MEN™ 3D
REAL COMBAT. PLASTIC MEN.™

Customer Service Numbers

- **Australia** 1902 262 662
  Calls charged at $1.50 per minute.
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Österreich** 0900 970 111
  Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Belgique/België/Belgien** 011 280 996
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Danmark** +45 33 26 68 20
  Åben Man-Tors 16.00-19.00
  Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.
- **Suomi** 0600 411911
  "4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"
  Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten
- **France** 01 40 88 04 88
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Deutschland** 01805 / 766 977
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Greece** (00 301) 6777701
  Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνικη υποστήριξη για την κονσολα PlayStation
- **Ireland** (01) 4054022
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Italia** 167 520 523
  Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.
- **Nederland** 0495 544 562
  Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.
- **New Zealand** (09) 415 2446
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Norge** 2336 6600
- **Portugal** (01) 318 7450
  Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation
- **España** 902 102 102
  Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.
- **Sverige** 587 610 00
  Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.
- **Schweiz/Suisse** 0900 55 20 55 Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.
  Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen
- **UK** 0990 99 88 77
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

SLES-02378

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

7 90561 50048 3
7 90561 50042 1
7 90561 50044 5
7 90561 50040 7

PMN-5004-08-151